Ano I Número 2 450 Escudos

Vas 12-93

JOGOS VÍDEO

NINTENDO vs SEGA

MORTAL

CONSOLAS EM KOMBAT

REVISTA INDEPENDENTE DE VÍDEOJOGOS

ESPECIAL MEGA CD

NIGHT TRAP • SHERLOCK HOLMES • ROAD AVENGER • INXS

AMIGA CD32

SIMULADORES

ASSINATURAS DAMOS 20 GAME BOYS DA NINTENDO

5 603461 999910

PIRATARIA

É CRIME

A "PIRATARIA" nos videojogos começa o ser um problemo de peso e que importo denunciar.
De facto - e coma todos sobem - o SEGA é umo empreso idóneo, de grande prestigio internocionol, que tem opostado, com inegável sucesso, no lançomento e desenvolvimento dos seus produtos, para poder gorantir as melhares condições - em quolidode e preço - o todos os seus clientes e consumidores. Pora conseguir, a SEGA investe muitos milhões de contos todos os anos:
1. Na pesquiso e investigação para a desenvolvimento de novas projectos e no melhorio constante dos seus produtos;
2. No compro de licenços de filmes e livros de sucesso;
3. No contratação dos melhares programadores técnicos para trabalhorem no criação e desenvolvimento de videojogos de gronde quolidade;
4. Na execução de grandes promoções e de atractivos camponhos publicitárias.

PIRATARIA, ACTIVIDADE CRIMINOSA

No entonto, oportunistos vários têm procurado - de formo irresponsável e muitas vezes ilicito - oproveitor-se do sucesso comercial obtido pela SEGA.
Doi que tenhom vindo o surgir no mercodo vários produtos piratos - consolos e cartuchos de jogos ilegois - os quais, embora "porecendo" mois borotos, não oferecem quoisquer garantias, tonto em termos de quolidade coma em termos de ossistência pós-vendo.
Os piratos não correm riscos económicos porquonto se limitam a oproveitar - de formo não só desleal coma completomente ilegal - todo o esforço desenvolvido pela SEGA, dedicando-se a vender consolos ou cortuchos de jogos conhecidos - a moior porte deles inacabados - com names e aparência que lembrom os originais, vendendo-os a um preço mais barato que o dos produtos originois.

PERIGOSA ARMADILHA PARA O CONSUMIDOR.

Mas o preço dos produtos piratas que, em principio, porece tão atractivo, não é mois que umo perigoso ormadilha para o consumidor, que ocobo sempre por ser (também ele) enganodo.
De facto, os produtos piratas não oferecem quolquer tipo de gorontio ou de assistência, nem tão pouco utilizam instruções traduzidas para português e se algum problemo ocontece - e os riscos são grandes nos produtos piratas - o consumidor acaba por ver perdido (quase) todo o seu dinheiro. E o que é mois grave é que o dinheiro pogo pelos produtos piratos acaba, no moior porte das vezes, por se perder nos redes dos traficantes internocionois de videojogos, não sendo utilmente re-investido (quem sabe, talvez seja aplicado nolgumo luxuoso mansão nos arredores de Hong Kong).
Por outra lado, a SEGA deixa de ter benefícios, porquanto necessita dos vendas dos suas consolas e videojogos para poder continuar a investir em mais e melhares produtos. Os piratas pôem assim em risco a própria SEGA, que pode deixar de ser uma empresa rentável... e acabar com o desenvolvimento de consolas e jogos cada vez melhores.
Importantes conclusões se podem extrair sabre este grave problema.
Em primeiro lugar, a pirataria comercial é um crime, pelo que quem compro produtos piratas está a ajudar a fomentar uma octividade ilegal.
Em segundo lugar - e talvez a mais importante - compror produtos piratas significa correr riscos e acabar com o fascinante mundo dos consolas e dos videojogos.
Finalmente... e porque quem te avisa teu amigo é...
Diz "não" à pirataria e exige sempre a gorantia SEGA.

Razões para não comprares produtos "piratas"

1. Se comprares uma consola pirata e se tiveres problemas... tu sabes que só podes reclamar ao muro das lamentações!

2. Os jogos e cartuchos piratas são, normalmente, produzidos com plástico da pior qualidade, cartão barato e as embalagens são, na melhor das hipóteses, fotocópias a cores.

3. As instruções dos jogos e cartuchos piratas ou... não existem ou... obrigam-te a aprender japonês (ou filipino) por método rápido.

4. Os cartuchos piratas só contêm, na maioria das vezes, as primeiras fases dos jogos... e tu tens de acabar de jogar antes de começar o melhor do jogo!

5. Não sabemos se corres mais riscos usando um cartucho pirata numa consola original ou usando um cartucho original numa consola pirata. O que te poderá então acontecer se tanto o cartucho como a consola forem piratas?...

6. Se comprares produtos piratas, tu estás a impedir que a SEGA tenha algum benefício... pelo que haverá menos investimentos nos seus jogos e produtos.

Razões para comprares produtos originais SEGA

1. As consolas e jogos originais da SEGA oferecem-te a garantia dum serviço técnico permanente de assistência pós-venda, pelo que - no caso de algum problema ocorrer - a SEGA sabe sempre como resolvê-lo.

2. Os jogos e cartuchos originais da SEGA são sempre produzidos com material de primeira qualidade.

3. Os jogos e cartuchos originais da SEGA são sempre acompanhados dos correspondentes livros de instruções, com traduções em português.

4. Nos cartuchos originais da SEGA tu tens sempre jogos completos... embora tu nem sempre saibas como completar o teu jogo...

5. Se tens uma consola original e metes um cartucho original SEGA... tu tens a garantia de que tudo funciona perfeitamente!

6. Comprando produtos originais tu estás a contribuir para que a SEGA possa continuar a investir na criação e produção de mais e melhores jogos.

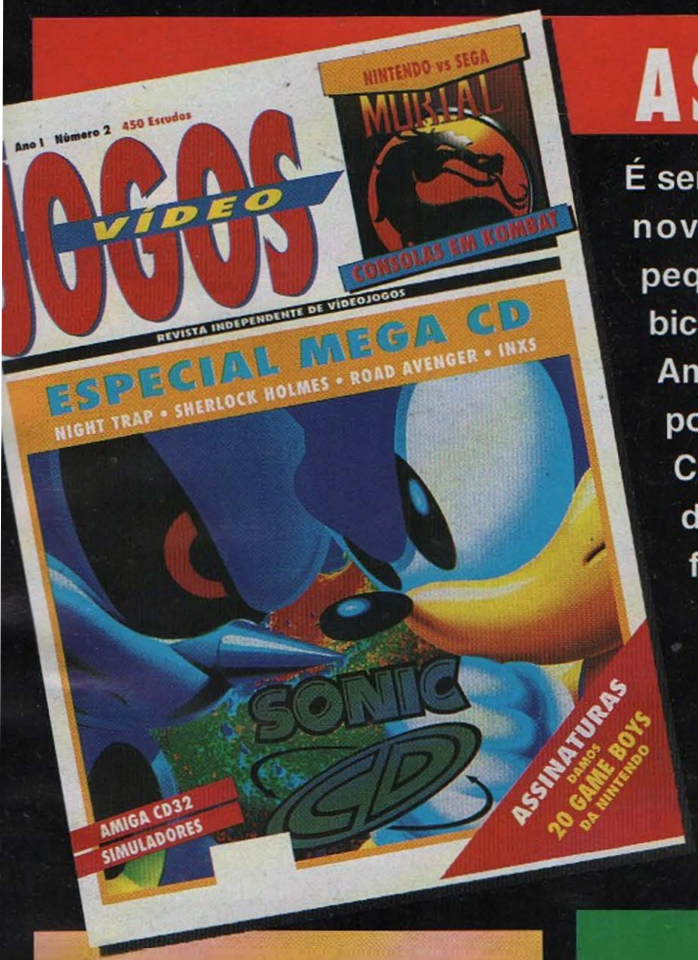
GARANTIA SEGA® PORTUGAL

Exije sempre o selo de garantia

SEGA®

É MAIS FORTE QUE TU!

SUMÁRIO



Editor: Mega Press, Lda.
Direcção: Eduarda Pinto Leite
Chefia de Redacção: Luís Marques
Redacção: Alexandre Fonseca, Bruno Peneda, Fernando Paulo e Luís Marques
Fotografia: Ricardo Pereira
Desenho: Cláudia Mesquita
Maquetagem: Vanderley Mendonça
Direcção, Redacção e Publicidade
Rua Arqº Marques da Silva, 124 - 3º Dtº
4100 PORTO
Telf. 6008465/6/7 • Fax. 6008464
Selecção, Fotolitos e Montagem
Regional, Artes Gráficas e Publicidade
Impressão e Acabamento: Inova, Artes Gráficas
Distribuição: Vasp - Soc. de Transporte e Distribuição, Lda.

"Jogosvideo" não se foz necessariamente solidária com as opiniões expressas nos artigos assinados pelos seus colaboradores.
Proibida a reprodução, por qualquer meio ou suporte, do conteúdo desta publicação, no seu todo ou em parte, sem a autorização dos editores.

AS PRENDAS DE NATAL

É sempre assim. Mal se aproxima o Natal, chegam logo as novidades. Mas desta vez as novidades não são pequenas porque acabam de entrar no mercado dois bichinhos de respeito: a Mega CD II (Sega) e a novíssima Amiga CD-32. Ninguém lhes fica indiferente, a começar por nós que fomos logo experimentá-las. Para a Mega CD existem já vários jogos disponíveis, dos quais vos damos conta nesta edição; a Amiga CD-32 promete fazer-se acompanhar de software à altura da sua competência e, para já, analisámos o famoso "James Pond" numa agradável conversão da Amiga 1200. Nesta edição, estreamos a nova vida do bom velho Sonic. Ele volta às consolas em forma de CD — e traz uma namorada, a Amy. Muito mais vos damos nesta número dois da "Jogosvideo". Help yourself!

NOSSO CORREIO

As cartas não param de chegar desde o dia em que a "Jogosvideo" apareceu nas bancas. São às centenas, entre concorrentes ao nosso primeiro concurso (Mega CD e relógios Sonic), assinantes e leitores que dão a sua opinião sobre a revista, comentam a nossa análise dos jogos, dão dicas, fazem perguntas aos nossos estimados Reporter X e Kickboxer, fazem propostas, mandam fotos... Uf.
Neste número ainda não vos podemos responder por falta de tempo — que a revista têm de estar pronta bastante tempo antes de ir para a rua. Mas prometemos não deixar ninguém sem resposta já no próximo número, que estará nas bancas nos primeiros dias de Janeiro. Continuem a escrever!

SUMÁRIO

NOVAS SECÇÕES

O SIMULADOR E A AMIGA

Não podia deixar de ser. Uma revista como a "Jogosvideo" está mesmo condenada a crescer e alargar as ofertas de leitura. É por isso que esta segunda edição já vai incluir duas novas secções. Uma, dedicada aos jogos simuladores para PC's, é da responsabilidade de Alexandre Fonseca que promete não perder de vista as melhores simulações do mercado. Outra, assinada por Fernando Paulo, vai fazer marcação cerrada às edições de jogos para a nova Amiga CD32. Não vamos perdoar. Não vamos parar. Hasta la vista!

ASSINATURA ESPECIAL

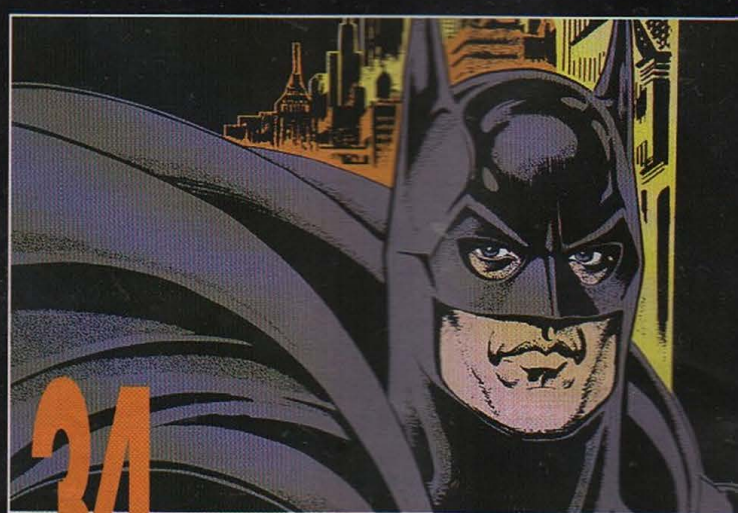
Nesta edição disponibilizamos uma assinatura de 24 meses (dois anos). Vai ser uma corrida porque os primeiros vinte leitores que nos enviarem o cupão de assinatura ficam imediatamente habilitados a receber em casa uma consola GAME BOY e o jogo Tetris, da Nintendo. Sem responder a questões, sem telefonar, sem ter que provar mais nada! Enviam o cupão logo que comprem esta edição e têm todas as probabilidades de se posicionar entre os primeiros vinte assinantes. Já viste algum Game Boy mais barato do que este? Em lado nenhum do mundo!

PÁG. 47

DESTAQUES

22

Jungle Srike volta às consolas. Parece-te a mesma história? Engano. Esta segunda edição é ainda melhor...



34

Batman regressa, numa excelente versão que nós analisamos no Super Nintendo.

AGRADECIMENTO

A revista "Jogosvideo" agradece a colaboração que a loja Peninha (Centro Comercial Dallas, Av. da Boavista, 4100 Porto) prestou para a elaboração deste número, através da disponibilização de material, jogos e informações.

MEGA DESTAQUE

Night Trap, um jogo de acção interactiva, em CD. Na casa da famíla Martin acontecem coisas estranhíssimas. Um terror espectacular!

O Sonic voltou, em versão CD. Tudo é novo neste jogo, a começar pela namorada que o nosso herói apresenta.

Notícias 4
Especial Mega CD 6
Sherlock Holmes 12
Road Avenger 14
Make My Video: INXS 16
World Cup Soccer 18
F 1 20
Mortal Kombat 24
Renegade 28
Bart's Nightmare 30
Castlevania II 32
Wolfchild 33
Street Fighter II - Champion Edition 38
Cool Spot 40
Tiny Toon 42
Simulador: Heroes of the 357 th 44
Amiga: James Pond 2 48

JOGO TOTAL JOGO

MUITO BOM	BOM	ACEITÁVEL	MAU
+ DE 95%	+ DE 90%	DE 70% a 89&	DE 60%a 69&	- DE 59%

NOTÍCIAS

NINTENDO NO RECREIO

RECREIO 93

A Nintendo marcou presença na Recreio 93 - II Feira e Festival para as Crianças e Jovens que decorreu, de 25 a 28 de Novembro, no Pavilhão Ribeirinho da FIL, em Lisboa.

No ano passado, a Feira tinha registado a visita de 102 mil visitantes. Este ano, previa-se que esse número fosse largamente ultrapassado.

Pelo stand da Nintendo terão passado cerca de cem mil aficionados de videojogos que puderam ver de perto jogos famosos como o "Starwing" ou o "Super Mario All Stars", as duas apostas da marca para este Natal.

Uma equipa de conselheiros prestou apoio permanente aos pequenos visitantes, revelando novas dicas e truques sobre os jogos Nintendo.

Ao mesmo tempo, foi realizado um passatempo com oferta de consolas Super Nintendo com o jogo Super Mario World.

Um "Auto de Natal", representado por crianças entre os 6 e os 13 anos, foi uma outra iniciativa que a Nintendo tomou para animar a sua presença na Recreio 93.

TORNEIO SEGA PÔS TRÊS MIL A JOGAR

'Nunca tal se tinha visto. Em duas sessões, uma em Lisboa, outra no Porto, três mil videojogadores enfrentaram-se renhidamente para disputar o Troféu Trinaranjus do I Torneio Nacional de Videojogos.

A primeira sessão decorreu no dia 21 de Novembro, no Pavilhão do Almada, e reuniu 1500 aficionados — o mais novo, uma menina, tinha 4 anos, e o mais velho era um "tota" de 37.

Era simples o esquema de eliminação neste torneio. Na primeira fase, os 1500 participantes jogaram o "F1", dispondo de três minutos para apurar a melhor volta do circuito. Os cem apurados nessa fase passaram imediatamente à seguinte que consistia em recolher, em três minutos, o maior número possível de anéis nos jogos do Sonic I e II.

Apuraram-se 20 jogadores nesses jogos. Na terceira fase disputava-se o melhor tempo para atravessar o primeiro nível do "Jurassic Park". Os oito jogadores com os melhores tempos passaram à quarta e penúltima fase.

Tratava-se, agora, de mostrar o que valiam para

acabar com o primeiro nível do "Cool Spot". Quatro conseguiram cumprir o que lhes era exigido...
E defrontaram-se numa luta renhida, com o "Mortal Kombat" a servir de pretexto. Jogando "todos contra todos", os oito resistentes foram sofrendo eliminações até se apurar que quatro deles se portaram com verdadeiro heroísmo. Foram campeões!!! A finalíssima, para se determinar o campeão nacional, deverá decorrer nos estúdios da RTP1, em meados do mês de Dezembro.
O mesmo esquema de eliminação foi utilizado na sessão do Torneio que decorreu no passado dia 5 de Dezembro no Pavilhão Rosa Mota, no Palácio de Cristal, no Porto. Esta segunda edição do Torneio também foi acompanhada pela tua "Jogosvideo" mas, como houve necessidade de a colocar entretanto nas bancas, só te podemos falar do Torneio na edição de Janeiro. Mesmo assim vai valer a pena. Não a percas.

OS QUATRO CAMPEÕES DE LISBOA

Foram quatro os apurados na final de Lisboa após a disputa do Mortal Kombat.
1º Filipe Alexandre Martins Torres, de 16 anos, só com vitórias, e
2º Nelson Medeiros, de 13 anos, com duas vitórias e uma derrota.
Em 3º lugar posicionou-se Robinson Berto, de 16 anos e, em 4º, Diego Abilla Lopes, de 14 anos.
Na próxima edição da "Jogosvideo", que sai em Janeiro, dizemos-te quem foram os vencedores da sessão do Porto.

NINTENDO EM TRÊS DIMENSÕES

Dentro de cerca de dois anos, a Nintendo vai comercializar uma nova consola a três dimensões, de 64 bits. A consola será divulgada em jogos de arcade já em 1994 e ficará disponível ao público no ano seguinte.
A criação desta consola revolucionária resulta do acordo que a Nintendo estabeleceu em Agosto passado com a Silicon Graphics, líder mundial no fabrico de sistemas de computação visual.
O "Projecto Realidade", assim se chama, é — segundo a Nintendo — a primeira aplicação da Tecnologia de Imersão Real que permite aos jogadores ascenderem a um mundo de três dimensões.
Segundo James Clark, director da Silicon Graphics, "os princípios que permitem aos maiores cientistas e engenheiros de todo o mundo visualizarem informação complexa vão revolucionar os jogos de vídeo domésticos".
A Tecnologia de Imersão Real utiliza os gráficos mais avançados e capacidade de computação que permitem aos jogadores uma interacção directa e profunda nos ambientes de jogo. Esta nova geração de diversão cria mundos de desenvolvimento infinito que reagem instantânea e continuamente às ordens dos jogadores.
O software de aplicação será exclusivamente fornecido pela Nintendo.
A Nintendo assume-se como líder mundial no fabrico de consolas domésticas, tendo vendido mais de 100 milhões de sistemas hardware e três quartos de um bilião de jogos em pouco mais de 10 anos. O Mario, sozinho, vendeu mais de 100 milhões de jogos.

ELA AÍ ESTÁ

Já chegou, a desejada! Está à tua disposição em qualquer loja do sector e promete levar-te a um nível mais elevado de jogos espectaculares. Se ainda não tens, lê o que dizemos sobre ela. Se já tens a suprema sorte de a possuir, confirma a ideia que tens dela — e vai conhecendo a opinião dos nossos críticos sobre os jogos que acompanham o lançamento deste pequeno monstro. Para já, damos-te a conhecer algumas mega-definições sobre ela. Colocamos as perguntas que tu gostarias de fazer... e damos as respostas. Então...

O QUE É, AFINAL, A MEGA-CD?

É um sistema multimedia de entretenimento em CD-ROM que, ligado à Mega Drive (Sega), reproduz imagens e música em Compact Disc.

PORQUE NECESSITA DA MEGA DRIVE?

Porque os dois sistemas se completam para atingir incomuns níveis de diversão. Cada Mega CD contem um potente microprocessador Motorola 68 000 de 16 bits, enormes quantidades de RAM de memória e vários canais de som e "chips" gráficos.

PODE USAR-SE SEM MEGA DRIVE?

Nunca! A Mega Drive actua como o coração da Mega CD, dando vida às suas funções vitais. Juntas, proporcionam-te imagens reais, movimentos e perspectivas estonteantes, uma soberba qualidade de som e efeitos especiais fabulosos.

É DIFÍCIL DE MANOBRAR?

Não. Parte da tecnologia da Mega CD foi utilizada para simplificar ao máximo o seu manejo. Um painel de controle no ecrã permite escolher a função desejada e aceder a ela através do control pad da Mega Drive.

QUE TIPO DE COMPACT ACEITA?

Todo o tipo de videojogos para Mega CD e ainda CD musicais e CD+G (música e gráficos). O som da Mega CD é tão espectacular que, ligada a um equipamento HI-HI, transmite a sensação de se estar numa discoteca. E há algo melhor do que jogos Mega CD com som megafónico?!

QUANTO CUSTA?

O pack da Mega CD — com o jogo "Road Avenger" — custa 69.900$00. Mas há emoções que não têm preço...

UM JOGO ATERRORIZANTE

Eis um jogo rápido, cheio de acção, sempre espectacular. "Night Trap" exige uma movimentação constante para acompanhar o ritmo do enredo. Ele valoriza a Mega CD.

Tudo se passa em Lakeshore, numa casa habitada pela família Martin. A acção tem início com o desaparecimento misterioso de alguns hóspedes que haviam pernoitado em casa dos Martin.

NIGHT TRAP

Incapaz de chegar a uma conclusão plausível, a Polícia comunica à Equipa de Ataque da SEGA que algo está errado. E, de facto, algo se passava porque a S.C.A.T. (Equipa da Sega), ao penetrar na casa, detecta a presença de monitores de vigia e encontra as portas ligadas a um circuito electrónico.

No decurso da investigação, a SCAT altera o circuito já existente e passa a poder observar o que se passa no local. Para facilitar a sua tarefa, a equipa conta com a ajuda da melhor agente da SCAT que conseguiu infiltrar-se num grupo de jovens que vai passar o fim-de-semana a casa dos Martin.

Tu nem imaginas o que lá se passa verdadeiramente... Mas asseguro-te que o que tu vais ver não é nada bonito!

UM CANDIDATO A ÓSCARES

Este jogo conta com um excelente elenco de actores que consegue transmitir a atmosfera perfeita para um enredo de suspense.

"Night Trap" é qualquer coisa! Para mim, é mesmo o melhor jogo actualmente disponível no mercado português.

Reporter X

MEGA CD

NIGHT TRAP/ SEGA

Tipo:
acção/interactivo

Nº de jogadores: 1

Acesso CD:
bastante rápido

P.V.P.:
15.900$00

GRÁFICOS	98%
SOM	94%
JOGABILIDADE	96%
TOTAL	96%

SONIC ESTÁ DE VOLTA

Já está entre nós um dos jogos mais esperados para a Mega CD. A vedeta é o nosso conhecido Sonic que assim se estreia na consola CD com uma nova aventura cheia de novidades.

No mundo de Sonic — Mobius— há um acontecimento sempre muito esperado por todos. Trata-se de uma estrela mágica, a "Little Planet", que, quando se une às "Time Stones", tem o poder de transformar os lugares de natureza morta em sítios paradisíacos.

AMOSTRA GRATUITA...

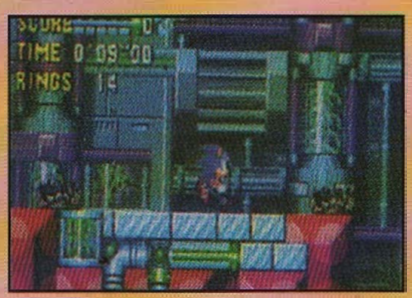
Quem esperava o regresso do nosso herói num Sonic III, enganou-se porque ele acaba de se mudar para a Mega CD, ganhando com isso o apelido CD.

Num jogo em que sobressaiem os melhoramentos gráficos e sonoros, a jogabilidade fica um pouco esquecida pela fraca dificuldade dos níveis.

Quem está habituado aos anteriores Sonic acaba este jogo numa questão de horas.

Espero, portanto, que este Sonic CD seja apenas uma amostra gratuita da futura saga do nosso herói na Mega CD, que merece uma jogabilidade mais elaborada.

Reporter X



Tomando conhecimento disto, o Dr. Robotnik começa a planear uma maneira de conseguir as "Time Stones" e a estrela milagrosa para se vingar de Sonic.

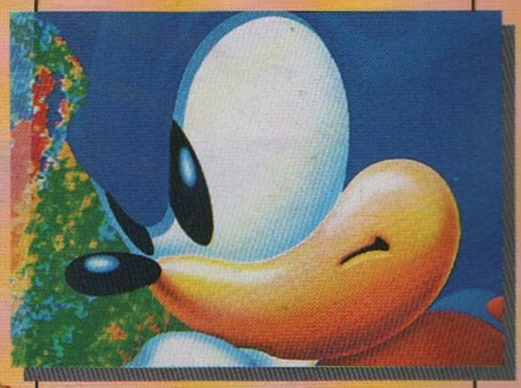
Entretanto, o nosso herói anda muito concentrado na sua namorada Amy e não se apercebe de mais nada do que se passa à sua volta. Esta paixão é aproveitada pelo Dr. Robotnik que passa de imediato ao ataque. Lança um raio da sua base para fazer desaparecer Amy, para que Sonic se mantenha ocupado enquanto procura a companheira. Assim teria caminho livre para roubar a estrela e as pedras.

E foi quase isto que aconteceu. O raio dirigido a Amy chega ao seu destino e ela vê-se raptada pelo Dr. Mas Sonic troca-lhe as voltas porque, graças à sua velocidade, localiza rapidamente a raptada sem perder tempo a procurá-la por todos os sítios, como era desejo de Robotnik.

As intenções do vilão não ficam por aqui. Ele tinha inventado um robot ultra-tecnológico preparado para eliminar o ouriço azul e dominar a "Little Planet". E havia colocado uma nave em forma de "mundo" mesmo em cima do planeta em que o fenómeno decorreria para mais facilmente atacar na devida altura.

Como vês, as coisas estão más para o Sonic. Terás de o ajudar a libertar Amy e salvar Mobius do terrível Dr. Robotnik.

MEGA CD



SONIC CD/ SEGA

Tipo:
plataformas

Nº de jogadores: 1

Nº de níveis:
7 (21 fases)

Acesso CD:
normal

P.V.P.:
11.400$00

GRÁFICOS	97%
SOM	96%
JOGABILIDADE	95%
TOTAL	96%

HOLMES AJUDA-TE NO C

Com a chegada da Mega CD, muitas bocas já se abriram, muitas frases se soltaram — "não acredito!", "olha que espectáculo!" — devido à qualidade e espectacularidade que ela reproduz.

Sherlock Holmes é, sem dúvida, um bom CD (agora, a palavra utilizada é CD e não cartucho) e um dos mais indicados para nos habituarmos às potencialidades deste bichinho.

Os intervenientes principais do jogo são Holmes e Watson.

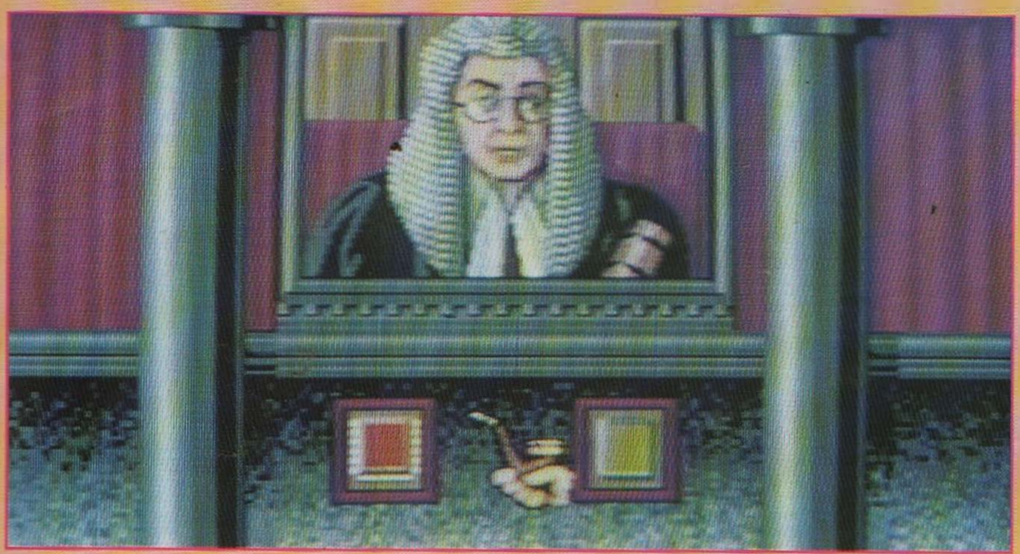
SO "MEGA CD"

NOVAS EMOÇÕES

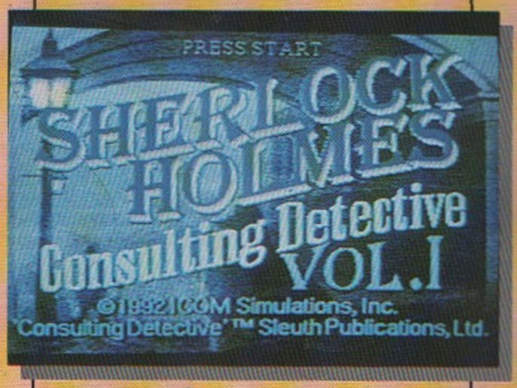
Este é um jogo muito bom, de suspense genuíno, com todas as sequências de investigação inteiramente digitalizadas, desde as vozes às próprias imagens. Quanto a mim, o jogo falha apenas na ausência de suporte musical que deveria acompanhar as nossas demoradas investigações nos directórios e restantes items.

Reporter X

Está mesmo a ver-se do que o enredo trata. Nem mais nem menos que a investigação de três casos distintos que requerem a atenção especial destes famosos detectives. Os três casos a resolver neste primeiro volume variam entre si em vários aspectos, mas têm em comum um homicídio... Cada caso foi bem elaborado e obrigar-te-á a uma pesquisa cuidada por entre diversas pistas (cuidado, que nem todas elas são 100% verdadeiras!). Serás tu, também, um Sherlock Holmes?



MEGA CD



SHERLOCK HOLMES

(Consulting Detective, vol. 1)/SEGA)

Tipo: investigação/ interactivo
Nº de níveis: três casos
Nº de continuações: é possível gravar
Nº de jogadores: 1
Acesso CD: rápida
P.V.P.: 14.400$00

GRÁFICOS	96%
SOM	93%
JOGABILIDADE	94%
TOTAL	94%

No final dos anos 90, a América foi testemunha de vários crimes cometidos por automobilistas que assaltavam armazéns e percorriam as auto-estradas atacando automóveis.
Os centros das cidades tornaram-se alvos frequentes e muitos inocentes morreram,

O SHOW VAI COMEÇAR

apanhados em confrontos entre bandos rivais.
O FBI e outras entidades de protecção civil formaram uma força especial para lidar com estes bandos — a MAIF (Força Blindada Móvel)—, equipada com veículos blindados que haviam sido totalmente transformados. Esta força dedicou particular atenção à RRR, o bando que mais mortos e danos havia provocado.

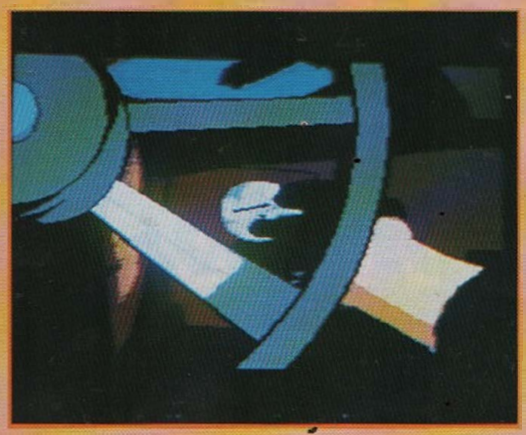
NOVIDADE

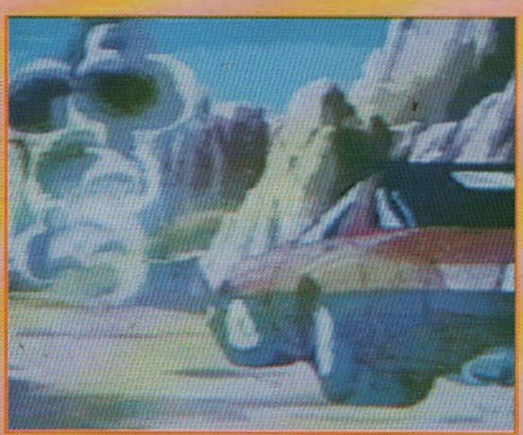
Este jogo é, sem dúvida, uma novidade que se insere bem numa nova geração de jogos CD destinados a revolucionar o mercado.
Quanto a mim, o jogo é um pouco simples, mas não deixa de ter sequências espectaculares, cheias de acção. Os gráficos, excelentes, fazem lembrar os desenhos animados japoneses — muito futuristas.

Kickboxer

Um dos principais agentes da MAIF, responsável pela eliminação de diversos elementos da RRR, decide um dia casar-se com uma rapariga chamada Cindy. Na viagem do casal em lua-de-mel, o bando RRR surge na estrada e intercepta o automóvel em que seguiam os recém-casados. Desgovernado, o carro cai por uma ribanceira, explode e provoca a morte de Cindy. Gravemente ferido, o agente é levado para o hospital. Durante a estadia no hospital, ele planeia vingar a morte da mulher...

A partir daqui, tu tomas conta dos comandos para levares a cabo uma vingança pessoal. Boa sorte!





MEGA DRIVE

ROAD AVENGER/ WOLF TEAM

Tipo: acção

Nº de jogadores: 1

Nº de níveis: 10

Nº de continuações: 3

Dificuldade: seleccionável

Acesso CD: rápido

P.V.P.: Incluído no pack da Mega CD

GRÁFICOS	96%
SOM	98%
JOGABILIDADE	94%
TOTAL	96%

SÊ UM PRODUTOR DE CLIPS MUSICAIS

JOGO TOTAL

Mensagem aos utilizadores Mega CD: fixem este título, "Make My Video", porque as produtoras mais importantes de jogos CD e de bandas musicais resolveram apostar fortemente neste estilo, a fim de divulgarem a música de grupos como Gun n' Roses, Prince e Kriss Kross (este já está disponível no estrangeiro).

O primeiro Make My Video a chegar a Portugal é, todo ele, dedicado aos australianos INXS. No jogo, nós dispomos das músicas "Heaven Sent", "Baby don't cry" e "Not enough time" para fazermos novas versões visuais de clips.

O que se pede aqui é, basicamente, o seguinte: primeiro, tens de escolher um dos quatro personagens existentes, possuindo cada um deles um estilo próprio sem relação com a música que ouvem. É fundamental atender à instrução de cada um deles, porque o estilo deles é aplicado na realização do clip. São eles que te vão dizer o que tens de fazer e como.

No material disponível para tu utilizares inclui-se um sector de efeitos especiais e três ecrans de imagens variadas para mistura.

MEGA CD

"Make My Video: INXS" / DIGITAL PICTURES

Nº de jogadores: 1
Nº de níveis:
12 maneiras de fazer três telediscos
Acesso CD: muito rápido
P.V.P.: 11.300$00

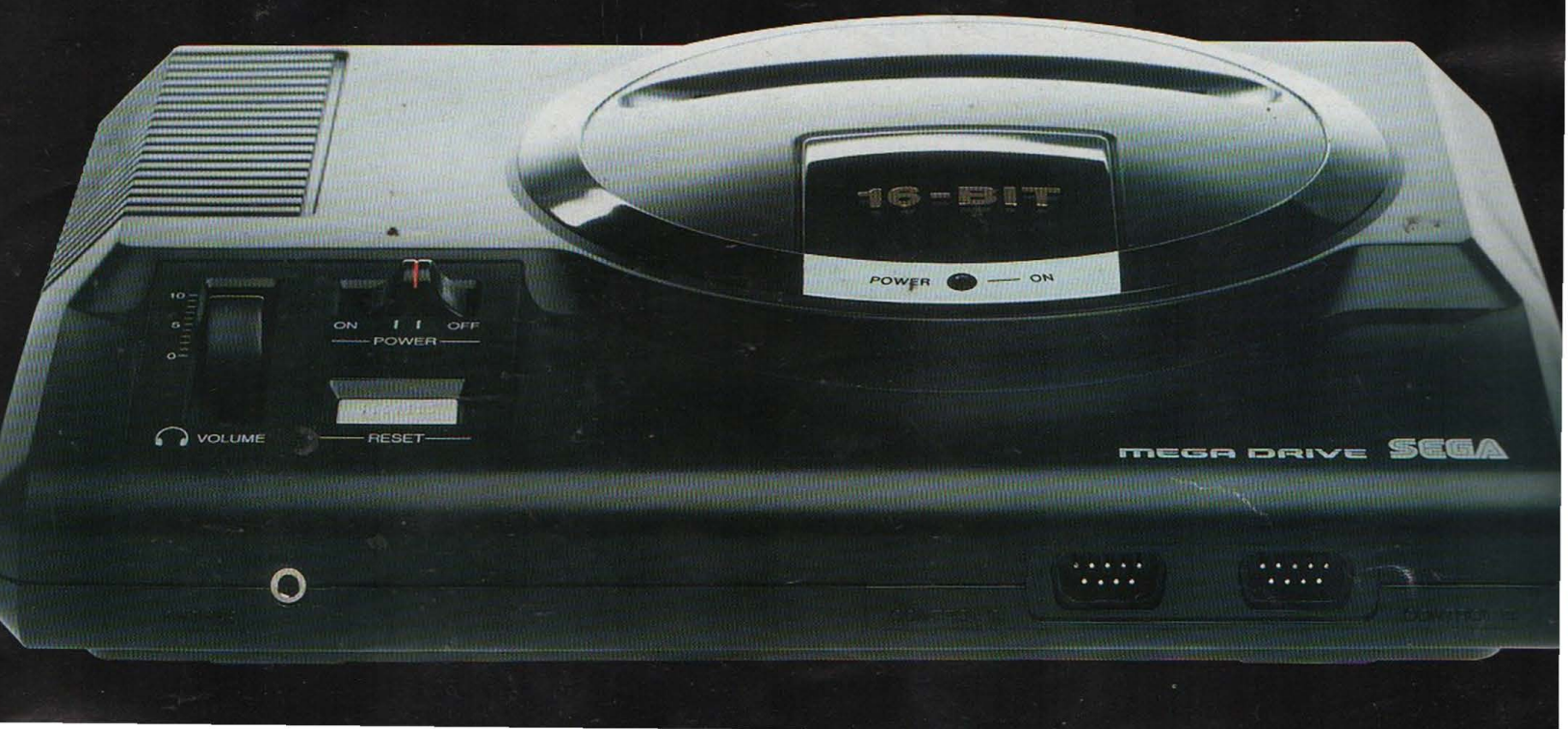
GRÁFICOS	96%
SOM	98%
JOGABILIDADE	93%
TOTAL	96%

MAKE YOUR VIDEO

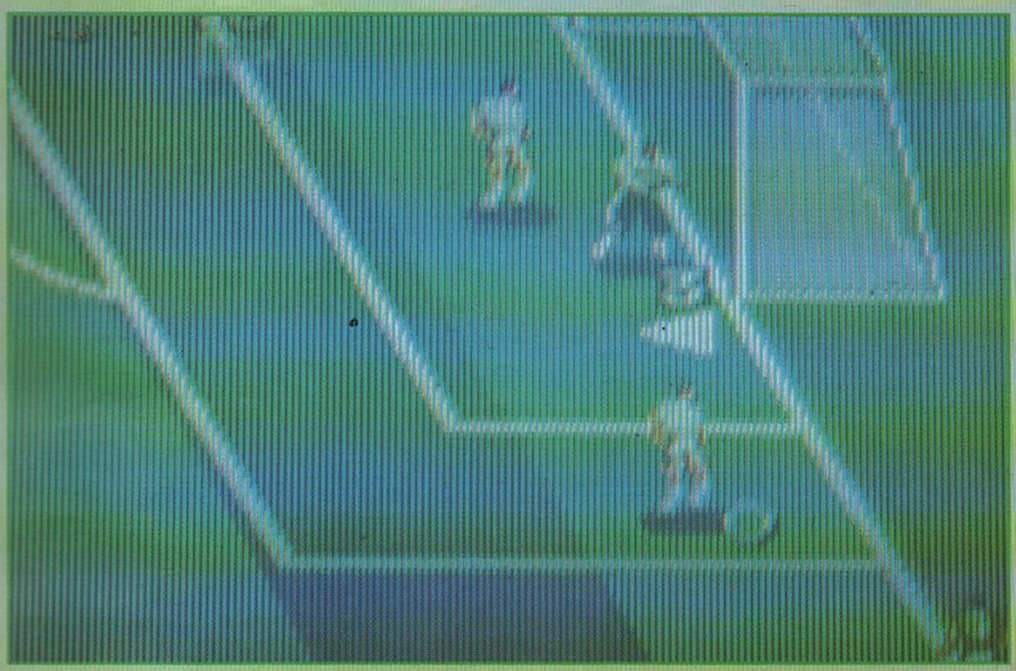
Com uma música perfeita, igual à de um CD normal, este "Make My Video" possui gráficos (ou melhor, digitalizações) quase sem falhas. Apenas a jogabilidade se apresenta um pouco vulnerável devido ao argumento. O jogo é, sem dúvida, totalmente indicado aos fãs dos INXS. Aos outros, apenas me resta dizer: "esperem, que novos grupos virão..."

Reporter X

MELHOR DO QUE A EVOLUÇÃO?



MAIS UMA VEZ, SEM A NOSSA SELECÇÃO



Ainda estou para entender o que se passa na cabeça dos produtores de jogos de futebol, porque sempre que se produz um, nunca utilizam a nossa selecção. E logo no caso deste, que não se baseia em nenhum campeonato real, bem podiam ter colocado a nossa equipa a jogar, em vez das da Coreia, Japão ou China.

Bom, agora que Portugal não se qualificou para os EUA, o aspecto mais aliciante neste jogo é a possibilidade de podermos escolher, por exemplo, a selecção do Brasil (os nossos irmãos) e massacrar a Itália com uma data de golos (façam isso e vão sentir-se logo melhor!), tudo num cartucho que se baseia no desporto real.

Neste jogo, a opção "World Cup" dá-te acesso ao torneio principal em que o objectivo (além de golear a Itália) é tornares-te o novo campeão do mundo. Para isso terás de te qualificar pelo menos em segundo no teu grupo, que é composto por quatro equipas. Depois de passares esta fase, passarás à da eliminação directa. Aí terás de disputar dois jogos, até chegares à tão esperada final. E depois... Bom, depois é o jogo mais difícil. Por isso, boa sorte! Honra a equipa que escolheste e sê um campeão.

UM GRANDE JOGO NUM PEQUENO CARTUCHO

Grande jogo este que a Tengen nos apresenta. Com uma boa definição gráfica e uma óptima jogabilidade, ele reúne todas as condições para se tornar indispensável aos utilizadores da Game Gear que sejam amantes da modalidade.

Reporter X

GAME GEAR

"WORLD CUP SOCCER"/ DOMARK TENGEN

Tipo: desporto
Nº de jogadores: 1 ou 2 (gear to gear)
Nº de jogos: 6
Nº de continuações: passwords
P.V.P.: 6.900$00

GRÁFICOS	89%
SOM	83%
JOGABILIDADE	89%
TOTAL	87%

SÓ A SEGA EVOLUÇÃO!

MEGA DRIVE + MEGA-CD

O que já era o melhor, está melhor ainda! A SEGA supera-se a si própria e dá um salto para o futuro! E tu vais acompanhar. A SEGA somou toda a tecnologia da Mega Drive, com a mais recente e avançada tecnologia digital - a Mega-CD. O resultado é que tens agora o que há de ainda melhor em videojogos: imagens reais do princípio ao fim; efeitos especiais estonteantes; interactividade, porque tu é que decides o que acontece; som digital megafónico. Mais realidade e mais emoção! Através do Control Pad da Mega Drive tens acesso imediato a todas as funções e possibilidades da Mega-CD. A SEGA traz uma nova era para a tua Mega Drive - que acoplada à nova Mega-CD ganha dimensões reais, nunca vistas em videojogos.

Mas se ainda não tens uma Mega Drive e não viste que a evolução já está debaixo do teu nariz é melhor correres até ao teu Agente Autorizado Sega, senão vais acabar a fazer companhia aos dinossauros! Aos fosséis, é claro!

SEGA®
É MAIS FORTE QUE TU!

ECOFILMES, LDA.
Distribuidor Oficial

O MELHOR

Grande Prémio de Portugal. A tua tensão está alta. O nervosismo é total. Tens o quinto lugar da grelha e estás a poucos segundos da partida. De repente, surge o sinal verde e tu arrancas para o melhor jogo de Fórmula 1 da Mega Drive.

Este jogo baseia-se num Campeonato Mundial de Fórmula 1 em que terás de ultrapassar 12 duros Grandes Prémios, todos diferentes. O que conta é o número de pontos que obtiveres ao longo do Campeonato para conquistares os ambicionados títulos de Campeão Mundial em pilotos e marcas.

Além de poderes jogar sozinho, terás pela primeira vez a oportunidade de jogares com um amigo, correndo ambos na mesma equipa, em defesa de interesses comuns.

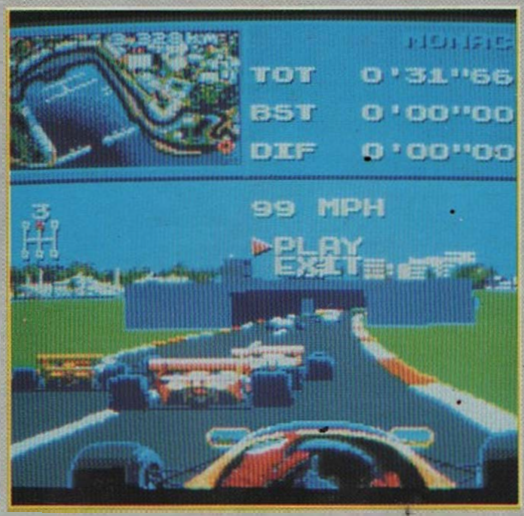
Se achaste o "Ayrton Senna's GP" pouco real, F 1 é exactamente o oposto, com o realismo levado a um ponto que torna este jogo superior a todos os outros do mesmo estilo.

Não penses que irá ser fácil acabar este jogo. Só um grande piloto o conseguirá. Serás tu esse piloto? Só o tempo o dirá!

VELOCIDADES ALUCINANTES

Este é um jogo bem elaborado, com um realismo bastante mais cuidado do que nos antecessores, o que o torna emocionante e lhe confere grande velocidade. Comparando com o "Ayrton Senna's GP" tudo foi melhorado, desde as qualificações para corrida até às boxes, para onde tu próprio levarás o carro.
Apenas uma coisa a apontar: ficaram de fora os tubos de ar (aspiração) que nos davam a sensação de conduzir um verdadeiro fórmula 1.
O jogo é espectacular, o melhor do género no mercado das consolas. F 1 é um jogo digno de campeões.

Kickboxer



MEGA DRIVE

F1 / DOMARK

Tipo: desporto
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de níveis: 12 pistas
Nº de continuações: nenhuma
Dificuldade: escolhe e verás
PVP: 15.900$00

GRÁFICOS	93%
SOM	93%
JOGABILIDADE	95%
TOTAL	94%

A SAGA CONTINUA

Depois do grande sucesso que foi a primeira parte deste jogo em todo o mundo, a Electronic Arts resolveu apostar fortemente na sua continuação, contando para isso não com a Visual Concept mas com a Granit Bay Software. O resultado dessa aposta é este excelente jogo.
Basicamente, a ideia original está outra vez presente, como teres que ir à procura do necessário fuel e armamento, de salvar os soldados perdidos em combate e muito mais.
Mas, claro que nem tudo está igual, como poderás ver pelos cenários da acção e pela própria missão que, uma vez mais, foi entregue aos nossos heróis da Guerra do Golfo.

MAIS DIFÍCIL MAS MELHOR

Este cartucho pede mesmo que se diga: Grande Jogo!
Parecia impossível que um jogo tão bom como foi o da primeira parte tivesse uma continuação ainda melhor, mas foi isso que aconteceu.
A possível utilização de mais três veículos em algumas campanhas veio, sem dúvida, tornar o jogo mais espectacular.
A adição de mais missões foi um melhoramento necessário e já esperado. O que não se esperava era o seu grau de dificuldade que, ao fim e ao cabo, até está bem aplicada.
Este jogo entrou definitivamente para o meu Top 10.

Reporter X

Passado já quase um ano desde a primeira missão — que consistia em travar a ofensiva do General Madman no Golfo —, o mundo entrou num período de paz e tranquilidade. Até que se verificaram uns acontecimentos estranhos para os lados do Golfo.
Ao cabo de algumas investigações, os serviços secretos dos EUA concluiram que nem tudo tinha ficado resolvido na primeira missão e, pior que tudo, o filho do General Madman tinha sobrevivido e preparava um plano para se vingar dos americanos. O seu plano baseava-se em duas estratégias aterrorizantes. A primeira consistia em arranjar um aliado poderoso no mundo da droga e a segunda previa que se inundasse os EUA com essa mesma droga, para destruir a sociedade norte-americana.
Cientes do problema, as forças armadas americanas viram-se obrigadas a recorrer aos seus melhores pilotos dos famosos helicópteros Apache para que eles contrariassem as intenções dos malfeitores a todo o custo, mesmo com sacrifício das próprias vidas.
E é assim que terás nos teus dedos a responsabilidade de deter as iniciativas dos maus desta fita ao longo de nove campanhas compostas por um total de 50 missões que decorrem no eixo Washington DC/Sibéria.

MEGA DRIVE

JUNGLE STRIKE/ ELECTRONICS ARTS
GRANITE BAY SOFTWARE

Tipo: acção

Nº de jogadores: 1

Nº de níveis:

9 (50 missões)

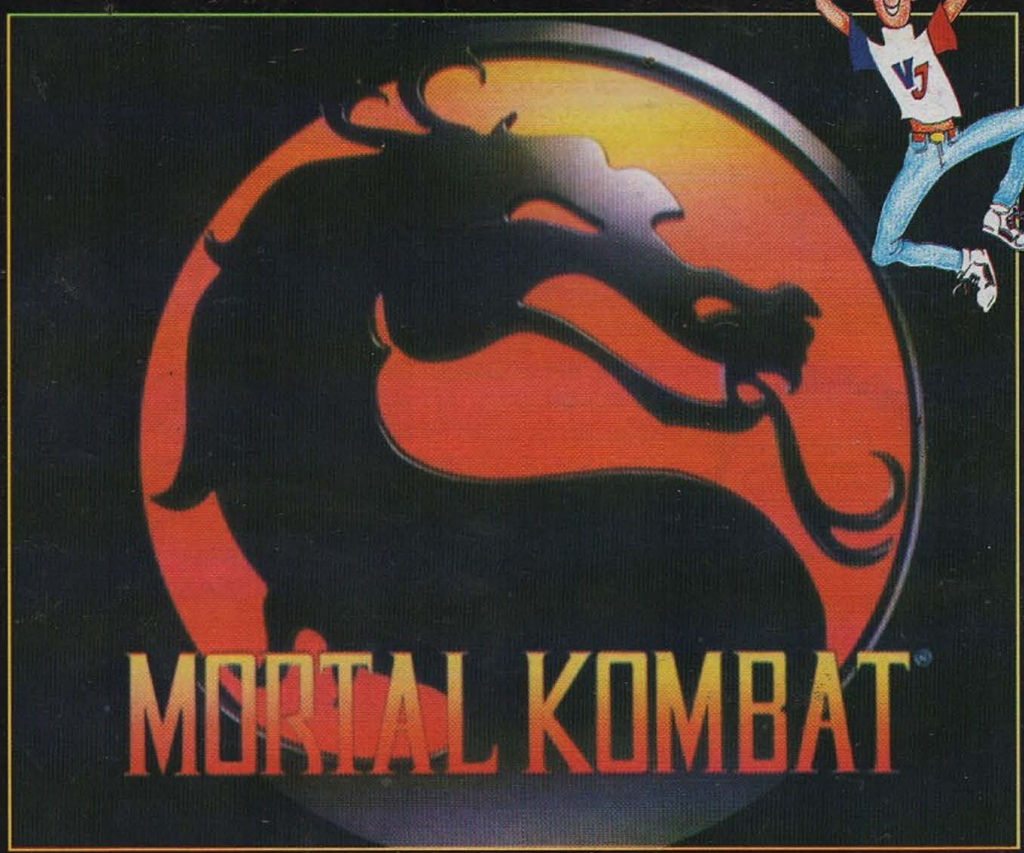
Continuações: passwords

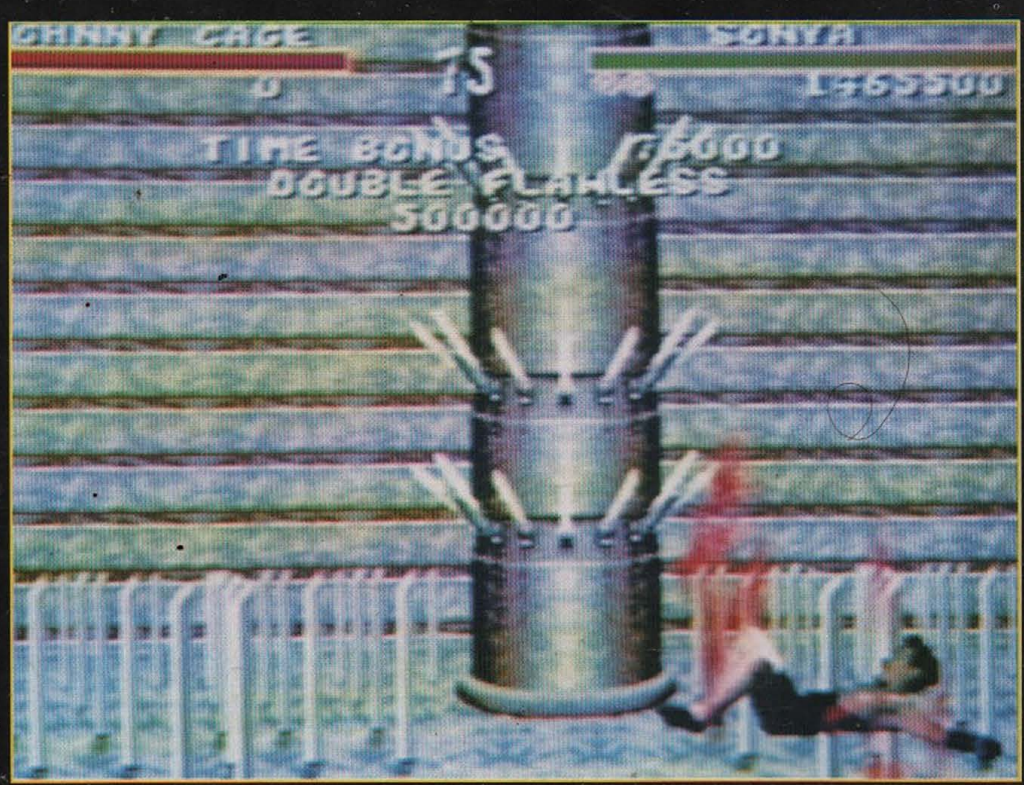
PVP: 14.600$00

GRÁFICOS	95%
SOM	94%
JOGABILIDADE	96%
TOTAL	95%

UM JOGO MORTAL

Mortal Kombat não tem grande história. O enredo decorre num templo Shaolin e os intervenientes no torneio têm uma única ideia: "Ganhar!!!". Eles fazem tudo por isso, indo ao extremo de matar o adversário para que não haja dúvidas de que são realmente os melhores.
Cada lutador tem as suas qualidades especiais, podendo utilizá-las todas em combate. Uma delas é o objecto que atiram ao seu adversário. O "Golpe Final" é outro aspecto a realçar nos movimentos de cada lutador.





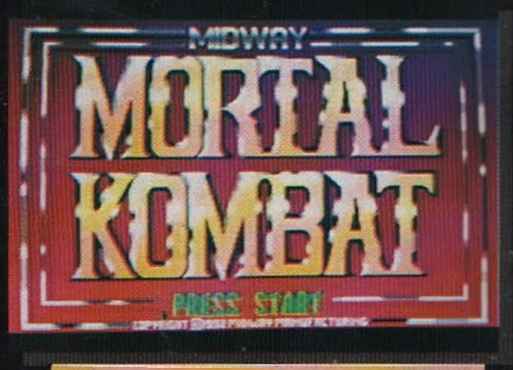
CONSOLAS À PORRADA

Numa altura em que se inicia o "reinado" Mega CD, os cartuchos para a Mega Drive aparecem em bom número e com uma característica importante: a qualidade bastante boa. Um exemplo disso é este Mortal Kombat.
Sendo o jogo mais esperado, depois do Street Fighter II, Mortal Kombat vai, decerto, surpreender todos os fãs da versão arcade porque tudo foi transmitido, pelo menos, para a Mega Drive (não faço comentários às versões da Game Gear e da Mega CD porque ainda não as vi). A conversão para a Master System resulta um pouco precária pela ausência de um botão no joystick que limita os movimentos do lutador.
A minha opinião final é de que, durante muito tempo, vamos ter as consolas à porrada!

Reporter X

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM



MORTAL KOMBAT/ ARENA

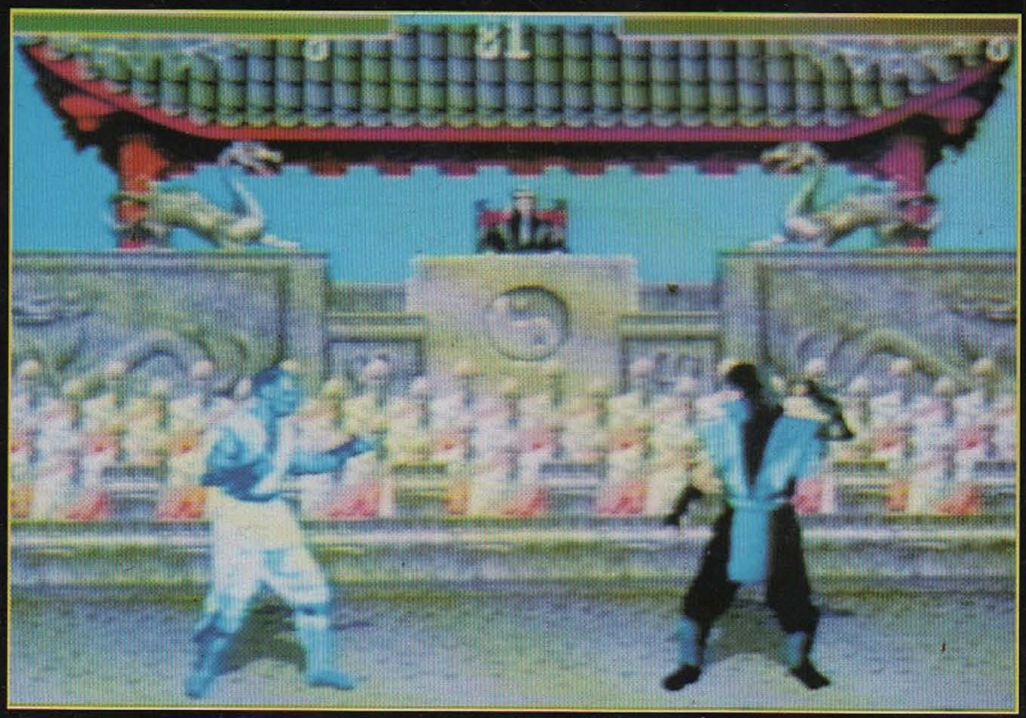
Tipo: luta
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de continuações: 6
Nº de combates: 12
PVP: 14.200$00 (MD)
11.900$00 (MS)

CÓDIGOS DE SANGUE
No próximo número vamos revelar-te o código de efeitos de sangue e golpes fatais

	MD	MS
GRÁFICOS	92%	90%
SOM	89%	85%
JOGABILIDADE	91%	82%
TOTAL	91%	85%

MORTAL KOMBAT

As regras do torneio são, basicamente, as seguintes: numa primeira parte, terás de lutar contra todos os participantes, incluindo contra ti próprio no combate designado "Mirroir Match". Após esta prova de fogo, passarás a um semi-torneio chamado "Endurance" que te reserva três combates (cada um deles com dois lutadores alternados). Depois terás acesso ao combate com Goro, a seguir com Shang Tsung e, finalmente, poderás abandonar o torneio de cabeça erguida.



JOGO DE CAMPEÕES

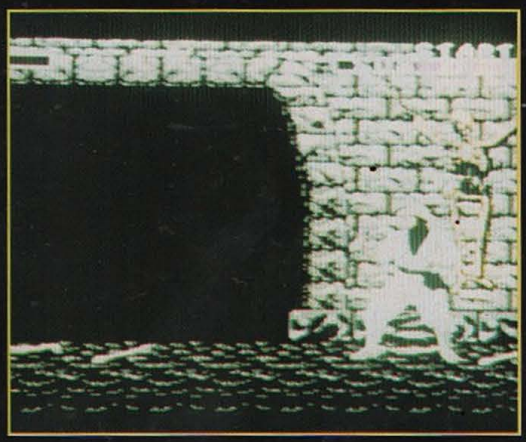
Este "Mortal Kombat" para a Super Nintendo é das melhores conversões que eu já vi.

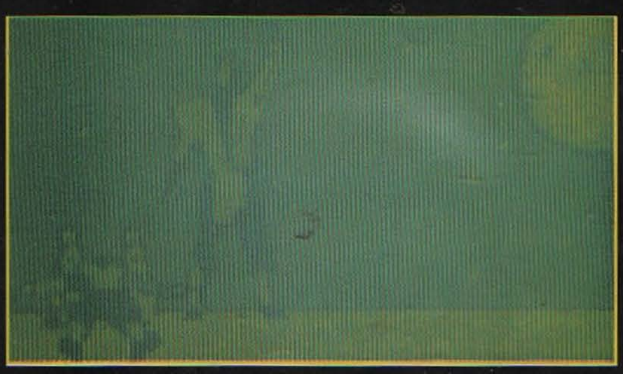
Tudo neste jogo é de boa qualidade, desde os gráficos até à jogabilidade. A única coisa que me chateou foi o facto de não existir sangue, tão característico do jogo das máquinas.

Também na versão para Game Boy este é um dos melhores jogos do momento. É simplesmente brilhante.

Com bons gráficos e óptima jogabilidade, "Mortal Kombat" é digno de estar presente nas colecções dos nossos leitores.

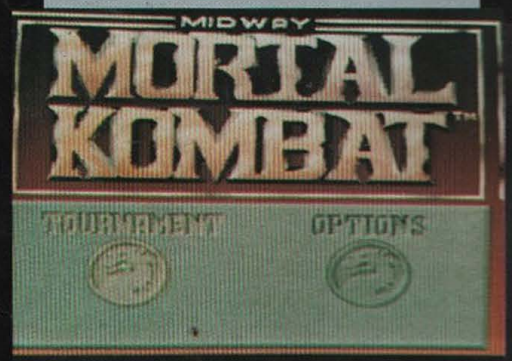
Kickboxer





SUPER NINTENDO

GAME BOY



MORTAL KOMBAT/ ACCLAIM

Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de níveis: 12 lutas
Nº de continuações: infinitas
Dificuldade: seleccionável
PVP: 16.900$00 (SNES)
8.600$00 (GB)

	SNES	GB
GRÁFICOS	96%	93%
SOM	96%	90%
JOGABILIDADE	94%	90%
TOTAL	95%	91%

RENEGADE NAS RUAS DA SEGA

MASTER SYSTEM

RENEGADE / TAITO

Tipo: arcade/acção

Nº de jogadores: 1

Nº de níveis: 5

Nº de continuações: 0

PVP: 7.900$00

GRÁFICOS	81%
SOM	90%
JOGABILIDADE	81%
TOTAL	84%

Renegade é, sem dúvida, um marco histórico no mundo dos jogos, tanto nas arcades (um tremendo sucesso) como nas caseiras (ainda se lembram do Spectrum?). Agora, este jogo lendário prepara-se para atacar a consola Master System, ainda com produção da sua criadora Taito. Sendo o nosso herói um Renegado, ele passa a vida a viajar na sua moto, conhecendo novos lugares e dando largas ao seu espírito aventureiro.

VALE A MÚSICA

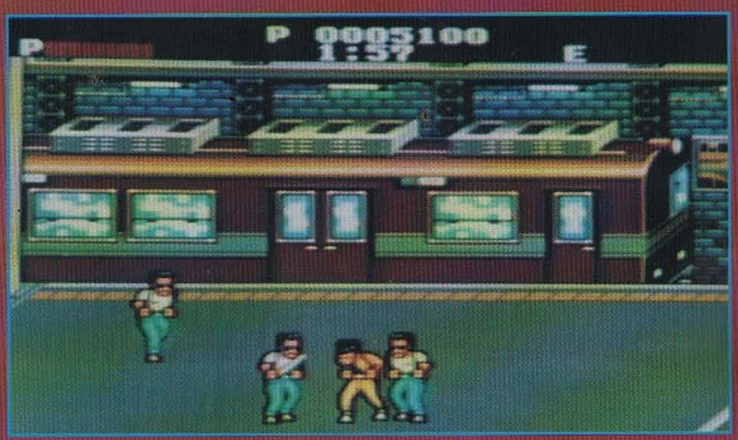
Em meu entender, Renegade, mesmo para Master System II, poderia estar melhor no seu aspecto gráfico, contando para isso com o tamanho dos personagens e algumas decorações.

A jogabilidade surge também um pouco desfalcada de aspectos importantes num jogo.

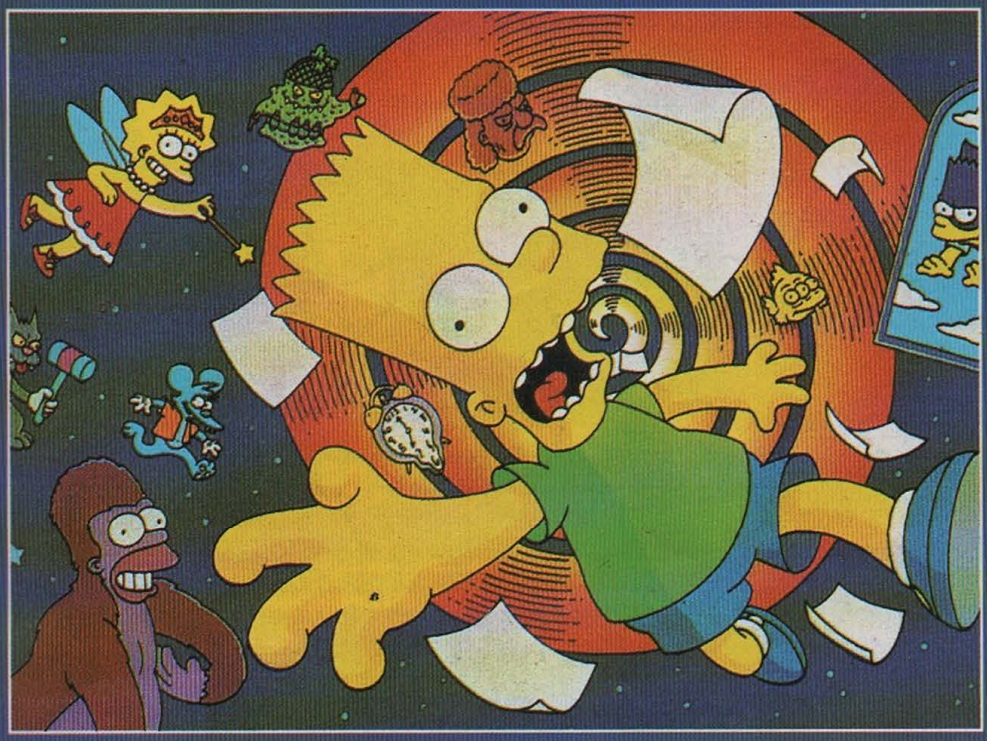
Resta-nos o som para criticar. Poucas são as vezes em que este item é mais cotado do que os restantes. Mas desta vez é mesmo assim — a música de acompanhamento é bem melhor do que o jogo em si.

Apesar de todas estas fragilidades, o jogo é uma boa aposta para aqueles que já tinham saudades dos dias passados em frente do Spectrum a jogar o "Renegade". Eis uma boa oportunidade de as matar!

Reporter X



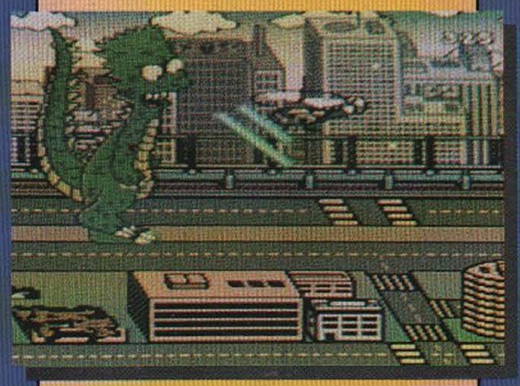
Certa vez, Johnnie, o nosso herói, ouve a conversa dos membros de um grupo que comentam o facto de um outro grupo ter invadido um bairro que — coisas do destino! — se situava na cidade natal de Johnnie. Ao perceber o que ouvira, o nosso Renegade mete-se à estrada, com destino ao seu antigo bairro. Chegado ao seu destino, ele encontra o caos. Com essa visão, chega também a notícia de que a sua antiga noiva havia sido raptada e feita prisioneira. O nosso herói revolta-se e decide limpar as ruas da cidade, eliminando o gang para salvar a sua antiga paixão.



VERDADEIRO PESADELO

Já alguma vez pensaste que estás a fazer os trabalhos de casa e que, de repente, eles te voam pela janela fora? De certeza que sim. Pois é exactamente o que acontece ao nosso amigo Bart no seu pesadelo.
Tudo começa numa noite em que Bart está a fazer os trabalhos de casa atrasados e, a dada altura, sente uma vontade enorme de dormir. Ele resiste mas a certa altura pousa a cabeça nos livros e adormece mesmo. Uma brisa entra pela janela e leva todos os seus deveres. Perante tal situação, Bart salta pela janela, atrás dos papéis.

SUPER NINTENDO



BART'S NIGHTMARE/
ACCLAIM

Tipo: acção

Nº de jogadores: 1

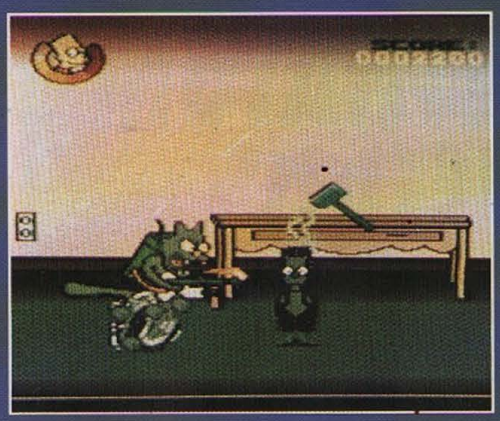
Nº de níveis: 6

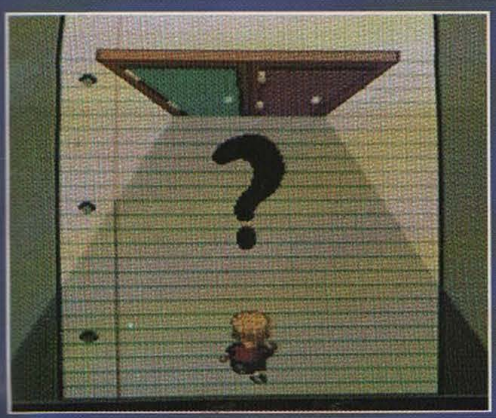
Nº de continuações: 0

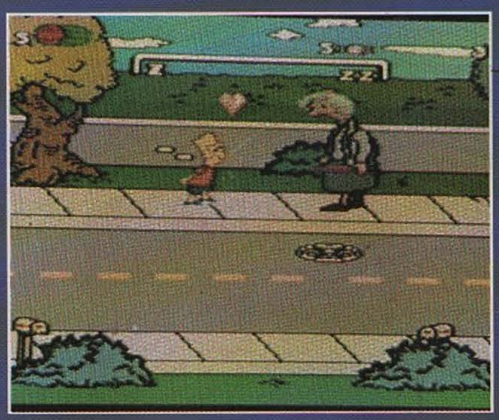
Dificuldade: um pesadelo

PVP: 15.400$00

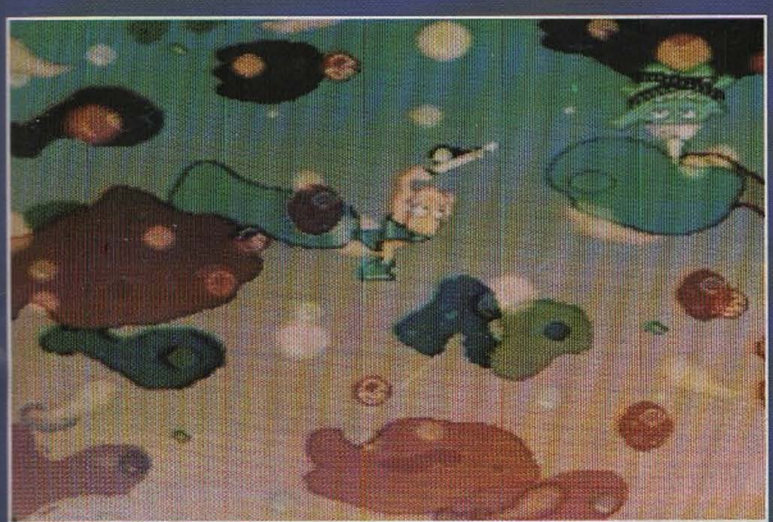
GRÁFICOS	86%
SOM	86%
JOGABILIDADE	85%
TOTAL	86%







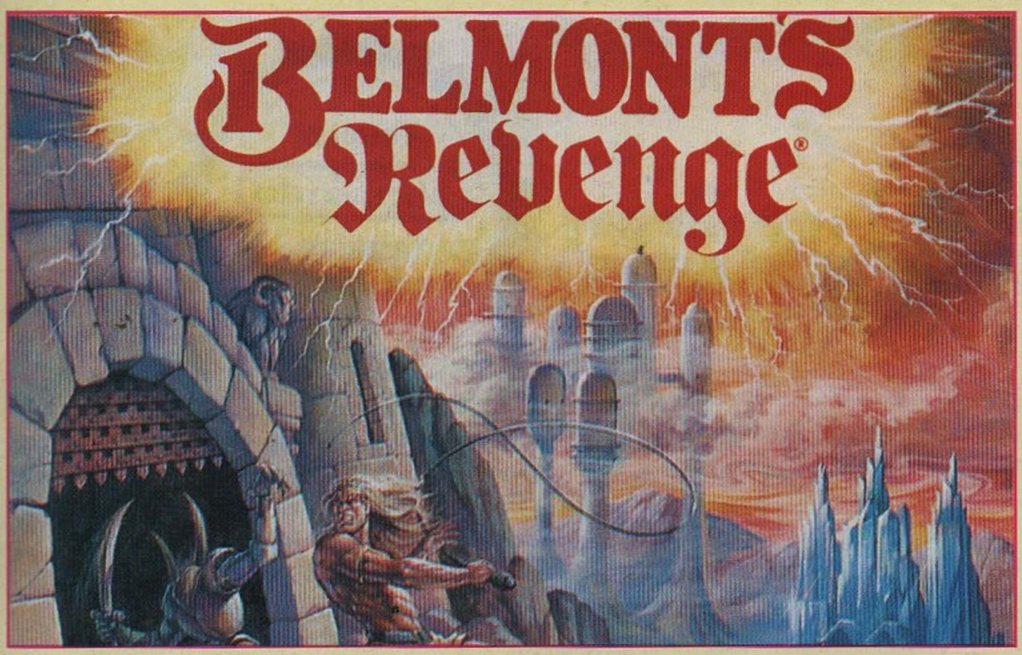
Só quando viu onde havia caído é que reparou que tudo à sua volta lhe era familar mas, ao mesmo tempo, estranho. As caixas de correio rastejam e há peixes de três olhos nos passeios. É nessa altura que ele compreende que está num pesadelo.
Para escapar a este mundo ventoso ele terá de ir à procura das folhas com os deveres de casa. Para as encontrar, ele deverá enfrentar vários pesadelos, como "Bartzilla", em que Bart é um dinossauro, ou entrar na própria corrente sanguínea, entre outras situações igualmente complicadas.
Tudo isto, e muito mais, para recuperar os deveres de casa do Bart. Caso contrário terás de enfrentar a família dele...



DIFERENTE

Este jogo é diferente. Os gráficos são bons e todos os restantes items apresentam qualidade.
Mas, quanto a mim, o jogo acaba por ser chato ao fim de pouco tempo. Fora esse aspecto (que não é pouco importante) posso garantir que o cartucho é bom.

Kickboxer



A VINGANÇA

Tinham-se passado 15 anos desde o confronto entre o caçador de vampiros Christopher Belmont e o Conde Drácula, do qual Christopher havia saído vencedor e o Conde Drácula, para evitar ser destruido, se auto-desintegrou. Nesse confronto, os poderes de Drácula haviam ficado tão fracos que ele viu-se impossibilitado de reassumir a forma humana — e teve de esperar vários anos para recuperar e tentar vingar-se de Christopher e da sua família.
Na Transilvânia comemora-se a maioridade de Soleiyu, filho de Christopher.
Consequentemente, são-lhe transmitidos o título de caçador de vampiros e grandes poderes sagrados. Os cidadãos esperam que Christopher e o seu filho possam trazer a paz à região.
Mas, no dia seguinte, Soleiyu desaparece. E o culpado era o Conde Drácula, que aproveitara a ocasião para virar os poderes de Soleiyu contra o próprio, transformando-o num mostro, e simultaneamente voltar a adquirir a forma humana ao cabo de tantos anos.
Durante a noite a terra estremece e dá lugar, a nordeste da cidade, ao aparecimento de quatro castelos. No meio dos quatro castelos está um outro que é, evidéntemente, do Conde Drácula.
Christopher Belmont tinha de arrancar o filho às garras do mal e proteger a cidade, o que o levá a dirigir-se aos castelos. Cada um é protegido por diferentes poderes das trevas criados por Soleiyu que é agora um demónio. Ele actua para proteger o seu novo mestre, o Conde Drácula.

GAME BOY

CASTLEVANIA II/ KONAMI

Tipo: acção
Nº de jogadores: 1
Nº de níveis: 4
Nº de continuações: infinitas
Dificuldade: complicado
PVP: 7.900$00

GRÁFICOS	85%
SOM	87%
JOGABILIDADE	89%
TOTAL	87%

POUCO ORIGINAL

Castlevania II é um bom jogo sobre um assunto estafado — a luta do Bem contra o Mal, do Homem contra o Vampiro.
No entanto, argumento está bem feito e o jogo é cheio de acção, o que me leva a assegurar que é um dos melhores jogos de Game Boy.

Kickboxer

MUTANTES ATACAM GAME GEAR

GAME GEAR

WOLFCHILD/ VIRGIN/CORE

Tipo: plataformas
Nº de jogadores: 1
Nº de níveis: 5
Nº de continuações: passwords
PVP: 10.400$00

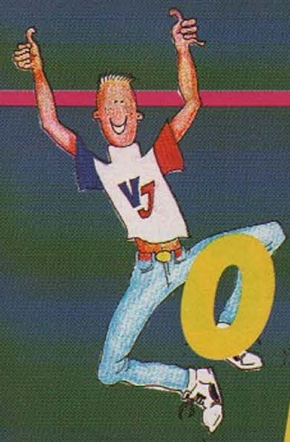
GRÁFICOS	79%
SOM	74%
JOGABILIDADE	76%
TOTAL	76%

A acção decorre no ano 2230. Em consequência do extremo desenvolvimento da humanidade, surgiu uma nova raça, denominada de Mutantes. Pessoas normais e mutantes conviviam pacificamente na Terra. Mas a verdade é que alguém incapaz de aceitar a igualdade das duas raças não encarava bem essa saudável convivência. Não é, portanto, de espantar que um movimento revolucionário tivesse surgido, sob a liderança do mutante Draxx que defendia a ideia de supremacia dos mutantes sobre os humanos e a necessidade deles governarem o mundo. A sua teoria da abordagem revolucionária contava com o apoio de um vasto corpo de elite para depôr o regime humano. Mas nem todos os mutantes seguiram o chamamento de Draxx. Um deles era um rapaz de apelido Wolfchild, que possuía a capacidade de se transformar em lobo. Tens de destruir a elite de Draxx.

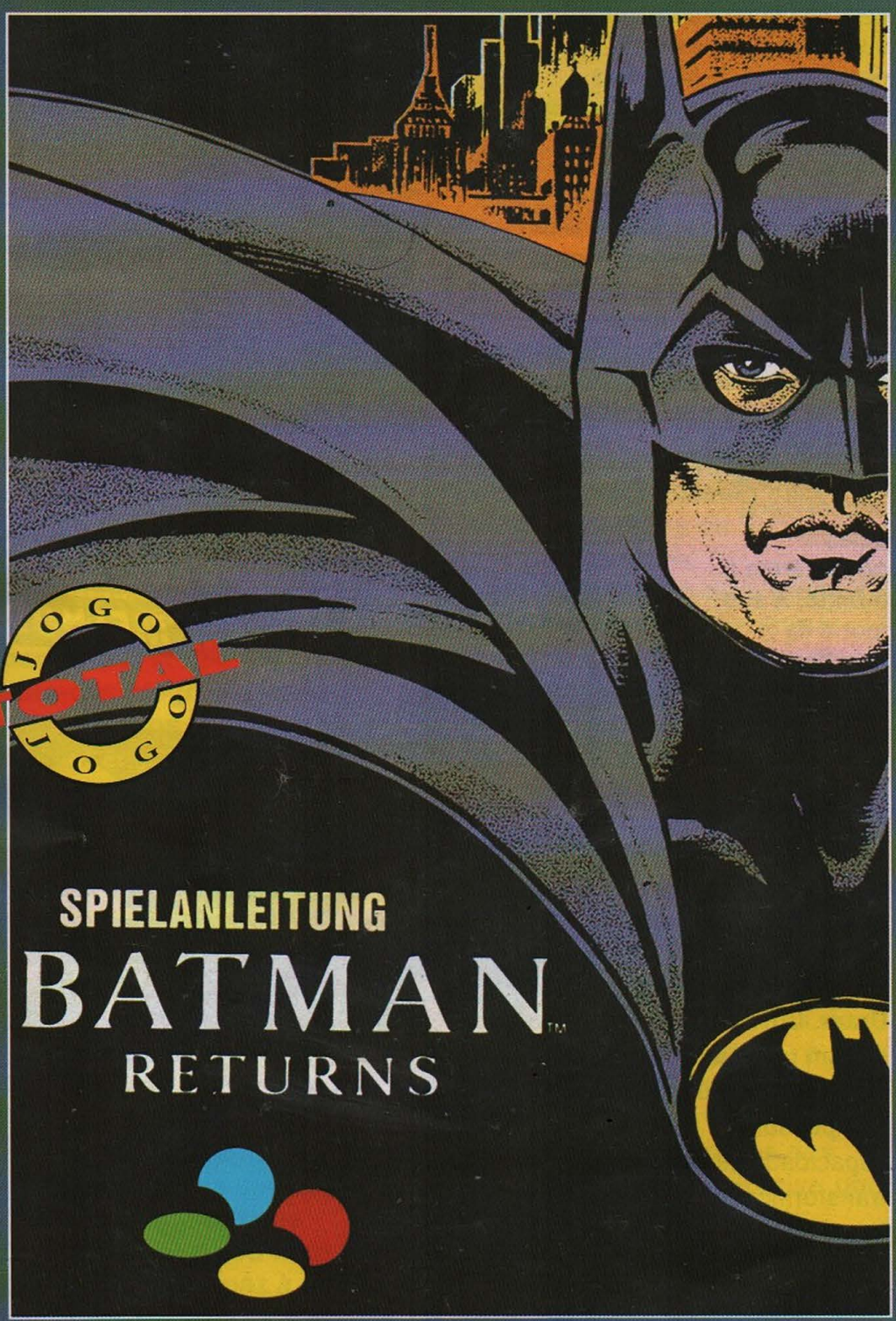
O RESTO É PAISAGEM

Em meu entender, este jogo não é um dos melhores no seu estilo. O que mais sobressai em todo o jogo são os cenários que transmitem um ambiente de caos e revolução.
Não possuindo muito boa jogabilidade e com um som que deixa algo a desejar, fica-nos a impressão de que poderia ter sido muito melhor.

Reporter X

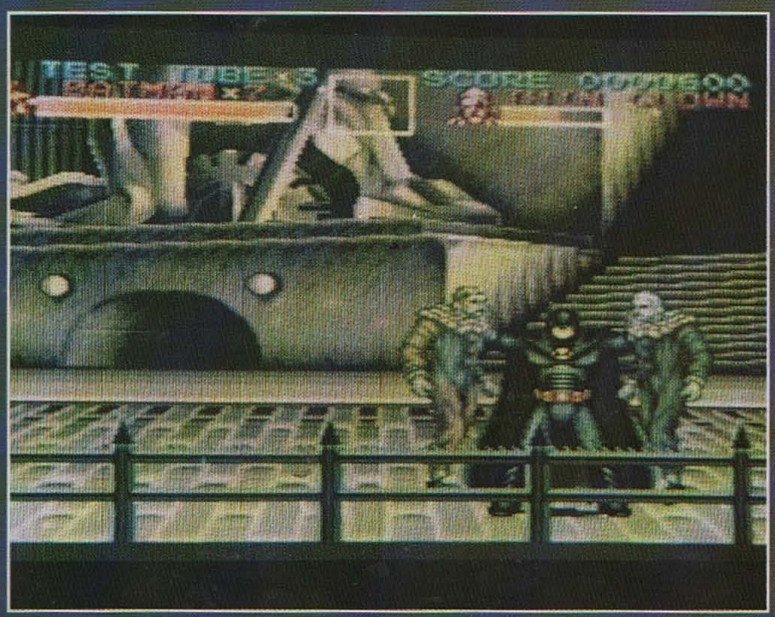


O HOMEM ALADO ESTÁ DE VOLTA



Batman regressa, e desta vez em grande estilo, pelas mãos da Konami.

A história começa quando Gotham City celebra o acendimento da árvore de Natal de Gotham Plaza. Das traseiras da praça surge uma enorme caixa de presente. Os cidadãos, espantados, permanecem calados. De súbito a caixa abre-se... e saem motociclistas, palhaços e acrobatas que se lançam sobre a multidão, espalhando o terror e o medo.



Vais trepidar ao longo de sete níveis cheios de emoção.
Voltarás a enfrentar o Pinguim, a Catwoman e o Circo do Triângulo Vermelho. E outros mais...

NINGUÉM TE OFERECE MAIS NEM MELHOR

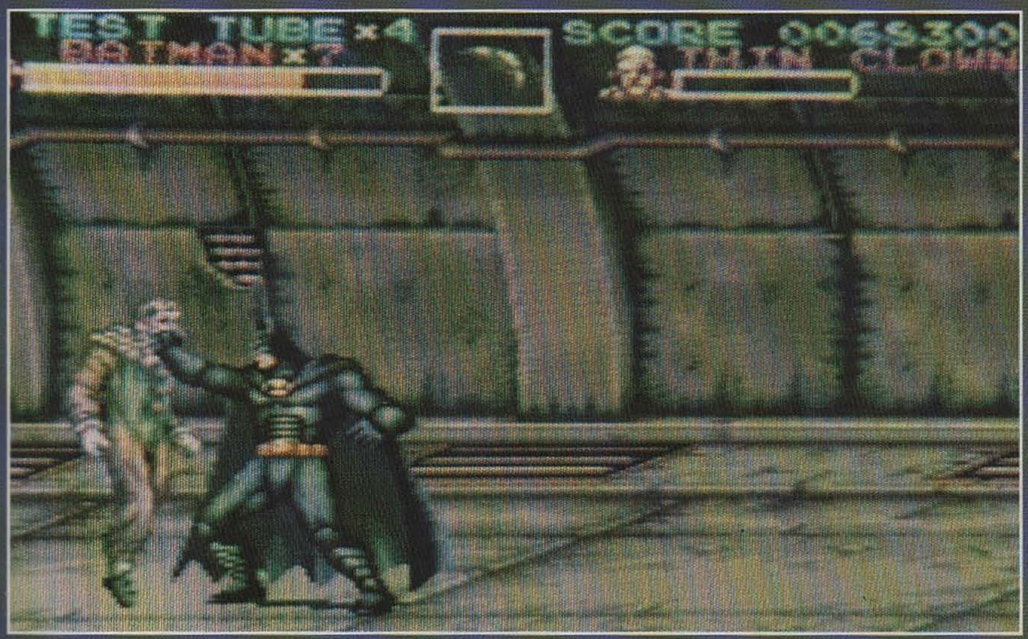
Bozell

GARANTIA SEGA PORTUGAL

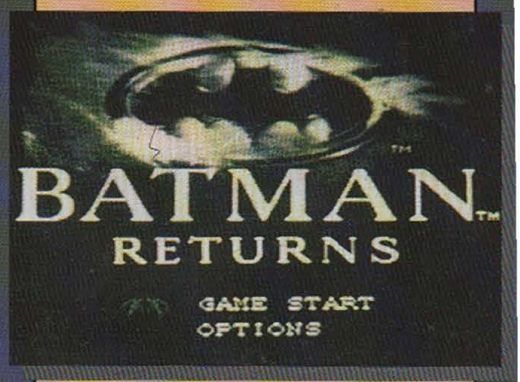
O jogo que esperavas!
24 Mega! 12 lutadores!

(Disponível para MEGADRIVE)

SEGA®
É MAIS FORTE QUE TU!



SUPER NINTENDO



BATMAN RETURNS/ KONAMI

Tipo: acção

Nº de jogadores: 1

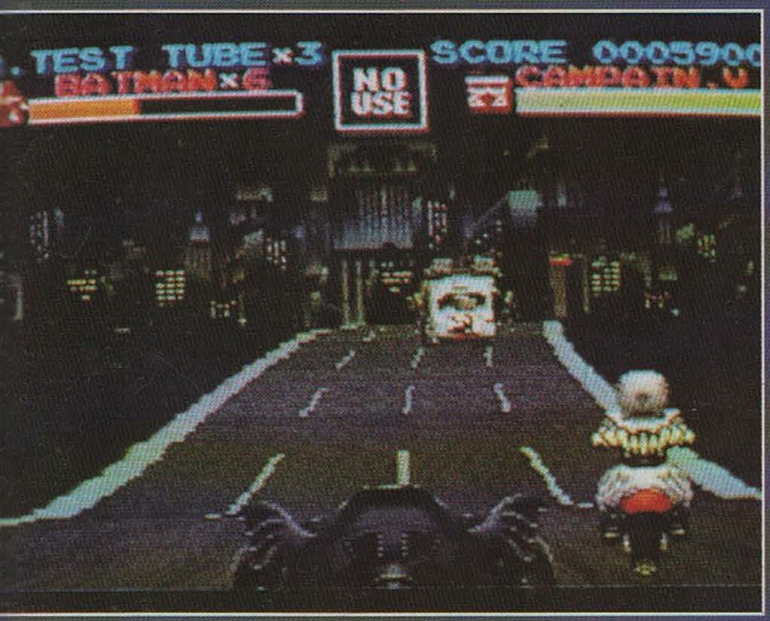
Nº de níveis: 7

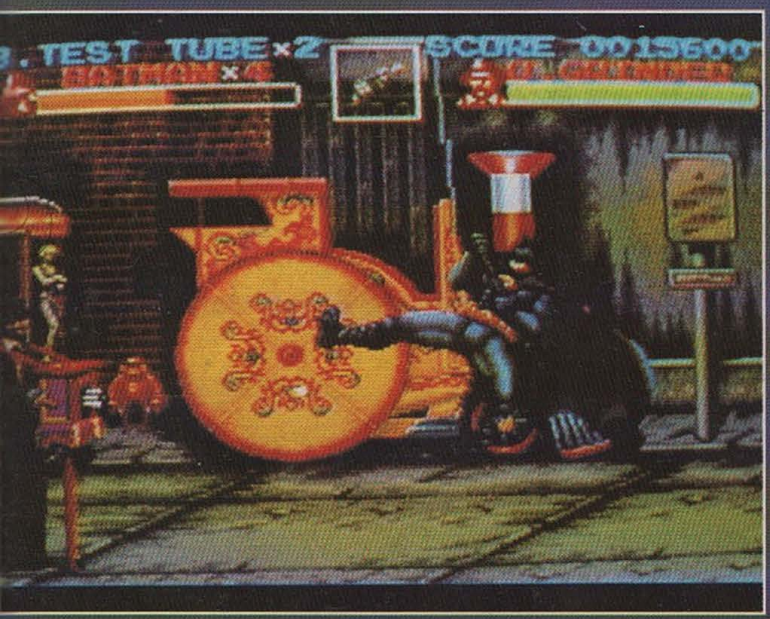
Nº de continuações: 3

Dificuldade: seleccionável

PVP: 15.400$00

GRÁFICOS	97%
SOM	95%
JOGABILIDADE	95%
TOTAL	96%





O comissário Gordon comunica rapidamente com a sua esquadra, pedindo que chamem Batman.

Em sua casa, a milhas de distância, o milionário Bruce Wayne, que é também o Batman, capta o bat-sinal e dirige-se logo para a bat-cave. Veste o seu fato de Batman e salta para dentro do espectacular batmobile para ir, uma vez mais, salvar Gotham City.

Os dados estão lançados para que tu te divirtas com este jogo espectacular.

Terás de ultrapassar sete níveis cheios de emoção e movimento. Enfrentarás inimigos de grande valor, como o Pinguim, a Catwoman e a malta do Circo do Triângulo Vermelho, entre outros. Ultrapassa-os e salva a cidade natal de Batman.

UM REGRESSO EM BELEZA

Este é mais um jogo que tem como suporte um filme com enorme sucesso de bilheteira.
"Batman Returns" é dos jogos mais espectaculares que já vi nos últimos tempos. As introduções do jogo e dos níveis são de uma qualidade magnífica — e, neste aspecto, a Konami fez excelentes digitalizações de cenas do filme.
Graficamente espectacular, bom som e boa jogabilidade. Tudo bem feito, o que me leva a dizer que este é um dos melhores feitos até hoje para a Super Nintendo. Parabéns, Konami!

Kickboxer

EDIÇÃO ESPECIAL DE UM JOGO

Quem leu o primeiro número desta revista teve o prazer de ver que o meu estimado colega Kickboxer escreveu um artigo sobre o "Street Fighter II" para a Super Nintendo, o que torna despropositada uma nova redacção do argumento. Assim, vou apenas falar-vos dos aspectos que diferenciam esta da outra versão. "Street Fighter" é — não há dúvidas — um jogo de sucesso. A prova disso é a produção repetida do mesmo jogo (uma para a Mega Drive e duas para a Super Nintendo), mas sempre com algumas inovações. "Street Fighter - Champion Edition" é prova disso mesmo.

MEGA DRIVE

STREET FIGHTER II/
(SPECIAL CHAMPION EDITION)
CAPCOM

Tipo: luta

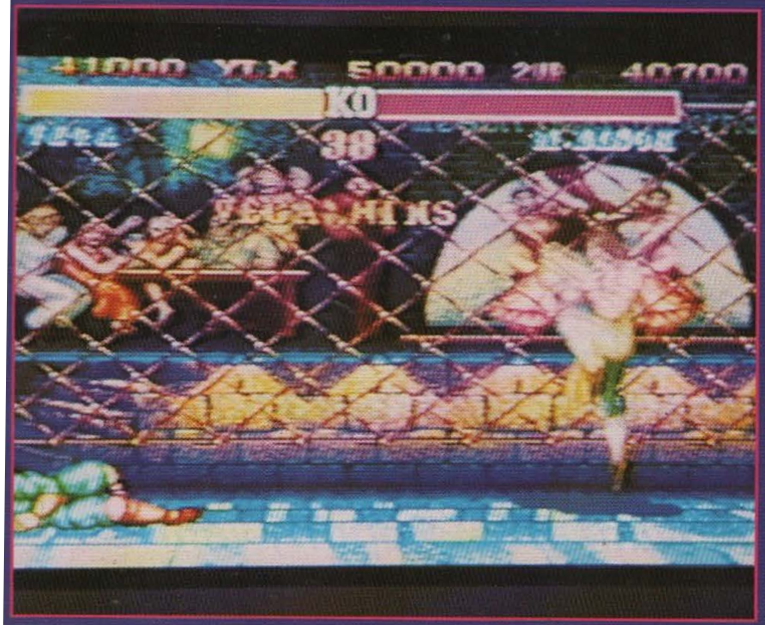
Nº de jogadores: 1 ou 2

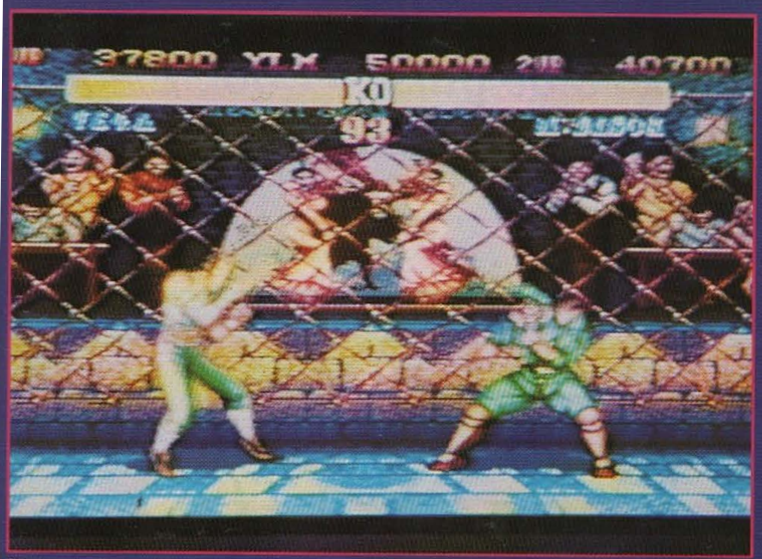
Nº de lutas: 12

Nº de continuações: infinitas

PVP: 17.900$00

GRÁFICOS	93%
SOM	92%
JOGABILIDADE	94%
TOTAL	93%





Não sendo diferente no argumento, este jogo torna-se mais aliciante que o original pela possível escolha de quatro novos lutadores (Sagat, Bison, Vega e Bairog) com diferentes maneiras de combater, melhorando, assim, o que à partida parecia impossível de melhorar. À parte a escolha dos novos lutadores, outros aspectos vem diferenciar esta versão da já existente, tais como a opção de aumentar o movimento dos jogadores no combate, ou a possibilidade de lutares contra um amigo em duas modalidades: a "match play", em que os dois jogadores terão de escolher o mesmo número de lutadores (1 a 6), ganhando aquele que derrotar mais vezes o adversário durante o torneio, e a "elimination", em que poderás ir até ao fim com o mesmo lutador — mas é necessário que não percas, senão terás que prosseguir com outro lutador... e ganha quem conseguir derrotar todos os lutadores do adversário.

SEGA LEVA VANTAGEM

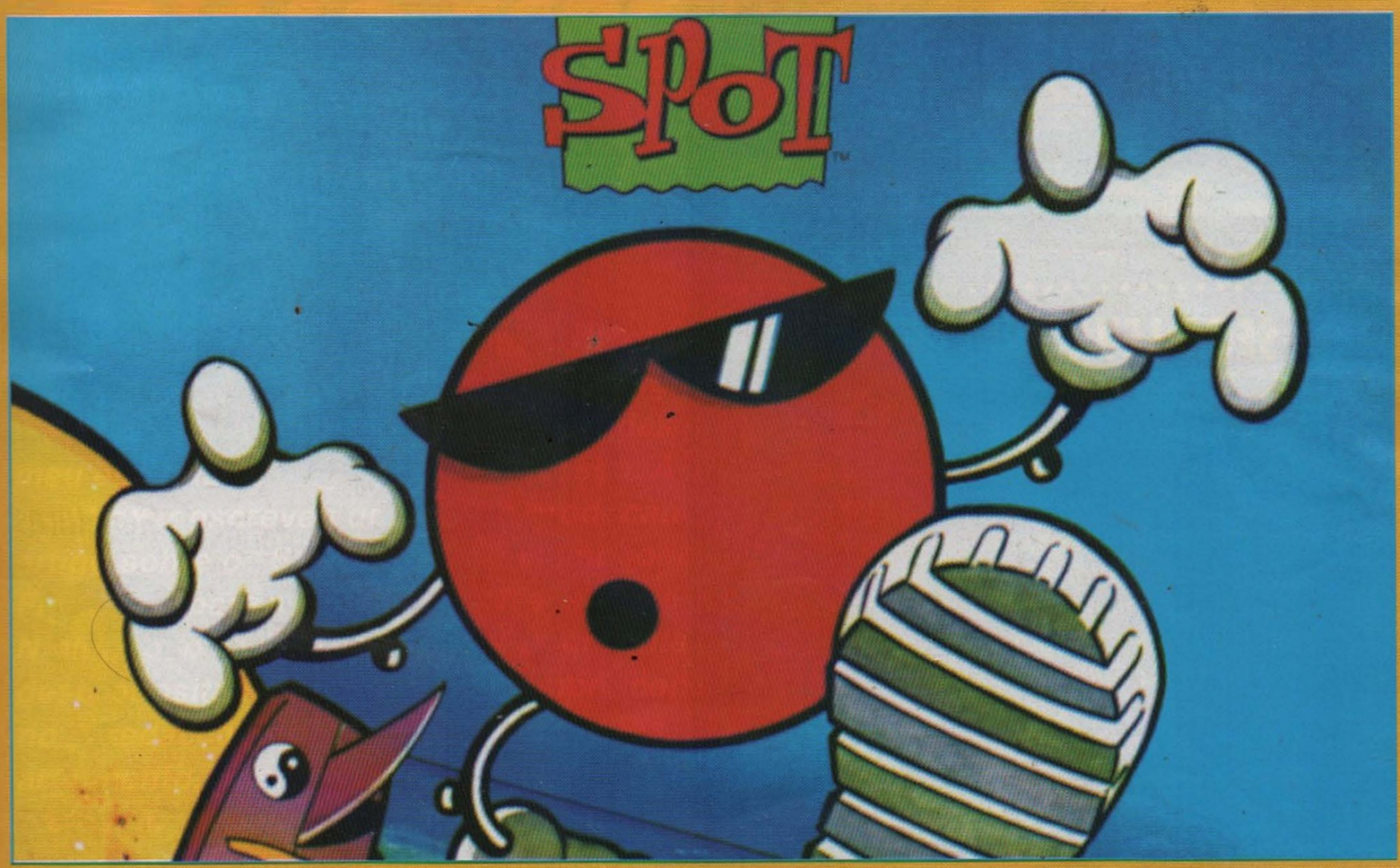
Tendo-se antecipado à Sega, a Nintendo fez com que a Super Nintendo fosse um sucesso devido ao lançamento, em simultâneo, do "Street Fighter". A Sega soube esperar, respondendo agora com esta espectacular conversão da arcade a que introduziu melhoramentos sob a forma de novos items opcionais. Somente no aspecto técnico o Champion Edition perde alguns pontos relativamente ao da Super Nintendo. Mas, quanto a mim, este jogo reúne todos os requisitos para se tornar, também no mundo Sega, um cartucho sagrado.

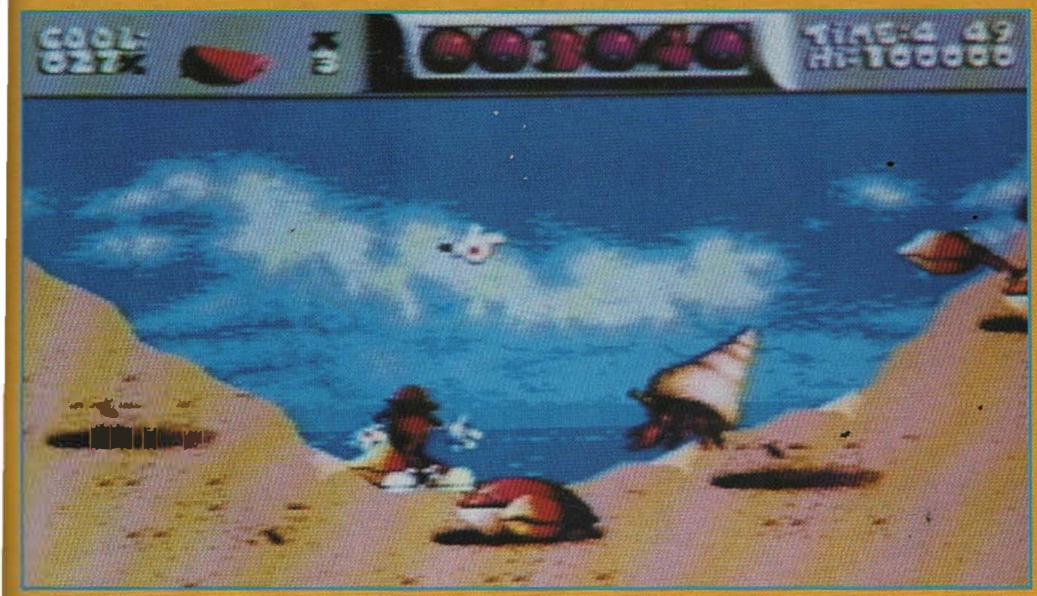
Reporter X

UMA PASTILHA PARA AS TUAS DORES DE CABEÇA

Imagina uma pastilha de chocolate com pernas, braços, boca e óculos escuros, a andar por tudo quanto é lado! Já imaginaste? Então, vou apresentar-te o simpático Cool Spot.

Claro que quando imaginaste o "pastilhinha" não o idealizaste parado, a olhar para o nada, pois não?! Então, vamos dar-lhe movimentos — e que movimentos! Depois, vamos dar-lhe uma missão para que possas desfrutar de toda a emoção de guiar o Cool. E agora vamos lá explicar o que se passa.





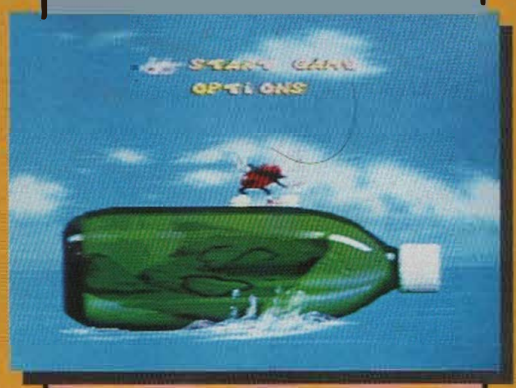
UM JOGO COOL

Pois é. O Cool Spot é um bom exemplo dos jogos de qualidade com que a Sega nos brinda. Vamos começar pela melhor parte: o som. É simplesmente espectacular, com músicas que dão para trautear no chuveiro. Graficamente o jogo está bem elaborado, transmitindo na perfeição o ambiente pretendido. A jogabilidade é que ficou um pouco atrás, não deixando, contudo, de ser bastante boa. Trata-se, em resumo, de um bom jogo de plataformas, em que o personagem Cool Spot está, sem dúvida, melhor trabalhado do que o nosso conhecido Sonic.

Reporter X

Os amigos do Cool foram raptados e escondidos em jaulas localizadas em vários sítios. Eles contam que tu guies o "pastilhinha" até eles, mas vais ter de enfrentar os "maus" do jogo, que não querem que pastilhas como o Cool andem por aí a curtir. Terás de encontrar várias maneiras de passar sem que eles te comam, e isso não é tudo. Para te dificultar um pouco mais a aventura, os raptores esconderam os teus amigos, o que te obrigará a andar por todos os lados, sem te esqueceres de que o tempo está sempre a contar.

MEGA DRIVE



COOL SPOT / VIRGIN

Tipo: plataformas

Nº de jogadores: 1

Nº de continuações: 0

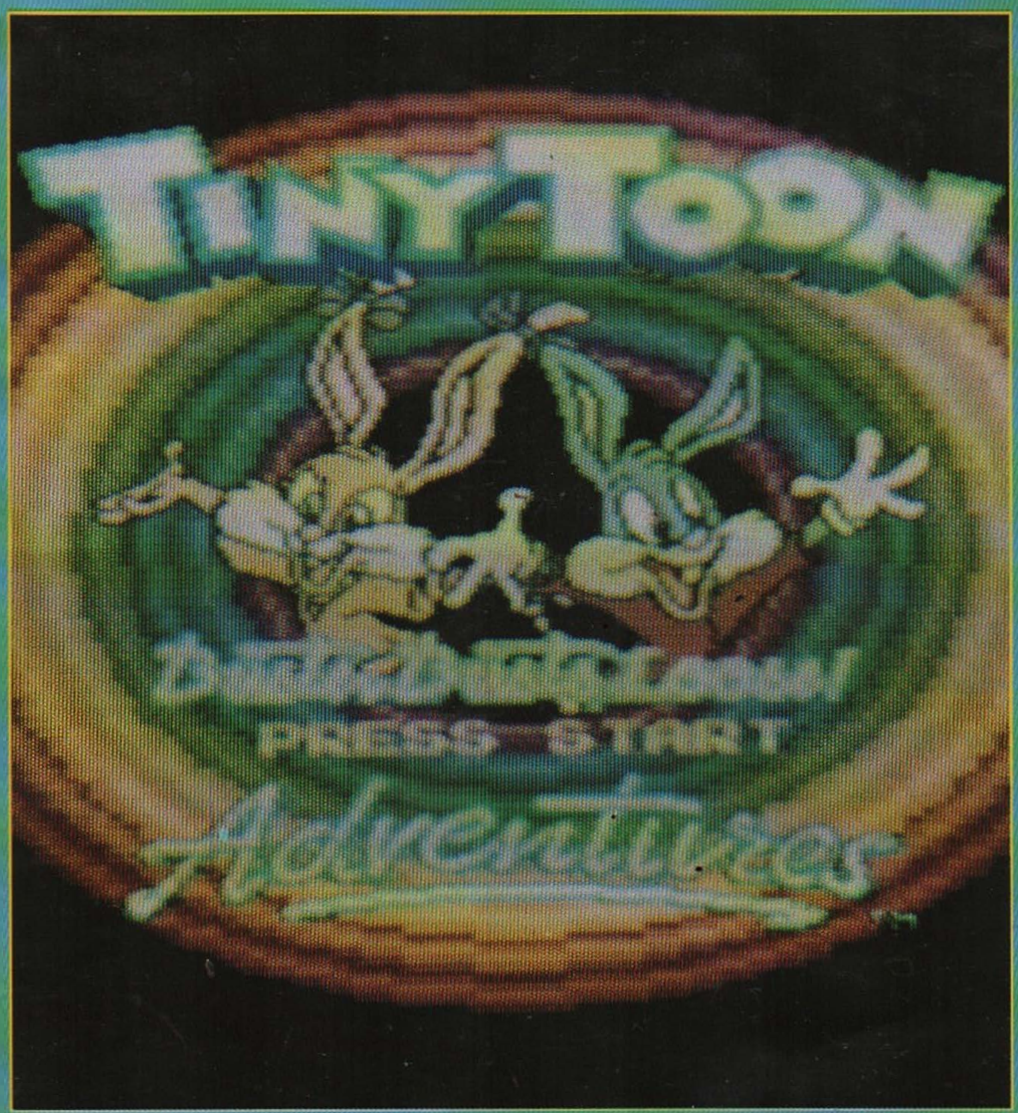
Nº de níveis: 7

PVP: 14.700$00

GRÁFICOS	91%
SOM	95%
JOGABILIDADE	85%
TOTAL	91%

Bem vindos ao maravilhoso mundo dos Tiny Toons, ao universo dos desenhos animados que este estupendo jogo te proporciona na Super Nintendo.
Tudo começa na cidade de Tiny Toon, onde assumirás o papel do conhecido coelho Buster Bunny. Tu e ele, juntos, irão enfrentar grandes aventuras durante os seis níveis do jogo, em locais diversos, habitados por numerosos inimigos que irão dificultar a tua progressão no jogo.

VIDA DE COELHO

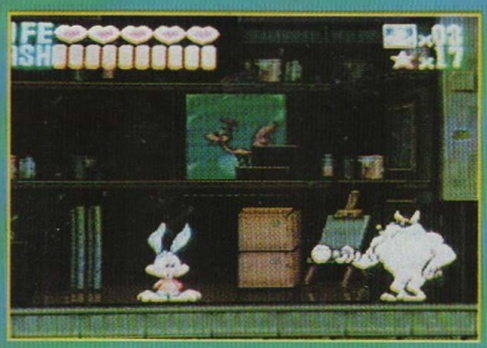


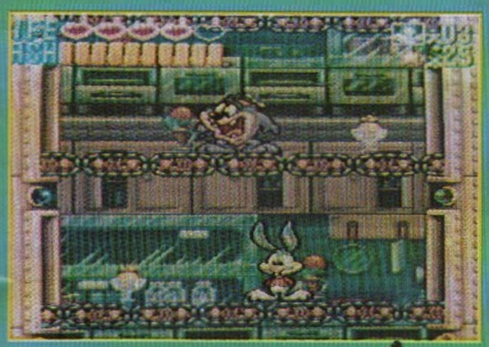
Para neutralizares os inimigos poderás usar a patada giratória do coelho que tem ainda a possibilidade correr tão depressa que elimina os opositores que lhe surjam pela frente.
Agora, vou abrir um pouco o jogo, falando dos níveis que terás de percorrer.
O primeiro nível decorre na Looniversidade de Acme que foi invadida por inimigos. Terás de recorrer às técnicas de combate do coelho para os ultrapassar e concluir o nível.
O segundo nível, após esta perigosa aventura, decorre no velho Oeste, onde o malvado do Montana Max assaltou o banco da cidade. Deverás atravessar a cidade e apanhar o combolo. E, aqui, aconselho-te a usar a velocidade de coelho.
No terceiro nível nada melhor

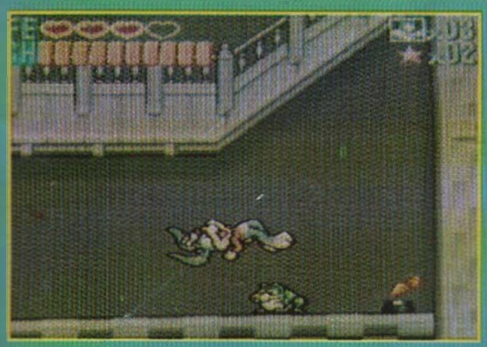
A JÓIA DA CORA

Um jogo espectacular, uma animação estupenda, uma boa velocidade de acção, com óptima jogabilidade.
O número de níveis poderia ser superior mas a sua qualidade torna-os suficientes.
Com este jogo da Konami para a Super Nintendo irás passar bons momentos de diversão.
E só mais uma coisa: este jogo é uma autêntica jóia da coroa Nintendo, digno de estar entre os melhores jogos feitos até hoje para esta consola.

Kickboxer

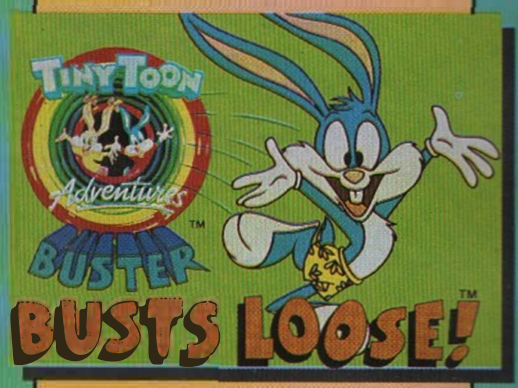






do que fazer um piquenique na companhia de Babs Bunny. Mas o mau tempo estraga o piquenique dos nossos amigos e obriga-os a refugiarem-se numa casa velha, desabitada, assombrada e com uma série de estranhos trampolins que te conduzirão ao final desta aventura, onde defrontarás o Dr. Gene Splicer.
No quarto nível — para mim o mais divertido de todos! — terás de jogar uma partida de futebol americano, em que o objectivo é marcar um "touch down". As regras do jogo e os teus reflexos são fundamentais para atingires a vitória.
Agora, um quinto nível aéreo com balões, bolas de sabão, flippers e grandes melodias.
O sexto e último nível decorre na Via Láctea, para onde a Princesa Babs foi levada após ser raptada por tropas espaciais. O que lá se passa é secreto e terás de ser tu a descobrir tudo por ti próprio
Mas isto não é tudo, porque no final de cada nível poderás jogar um dos cinco jogos de bónus, os quais poderão ser seleccionados numa espécie de roda da sorte. É uma boa maneira de relaxar após cada nível.
Tudo isto e muito mais irás encontrar neste jogo da Konami para a Super Nintendo. Pensamos que vais gostar!

SUPER NINTENDO



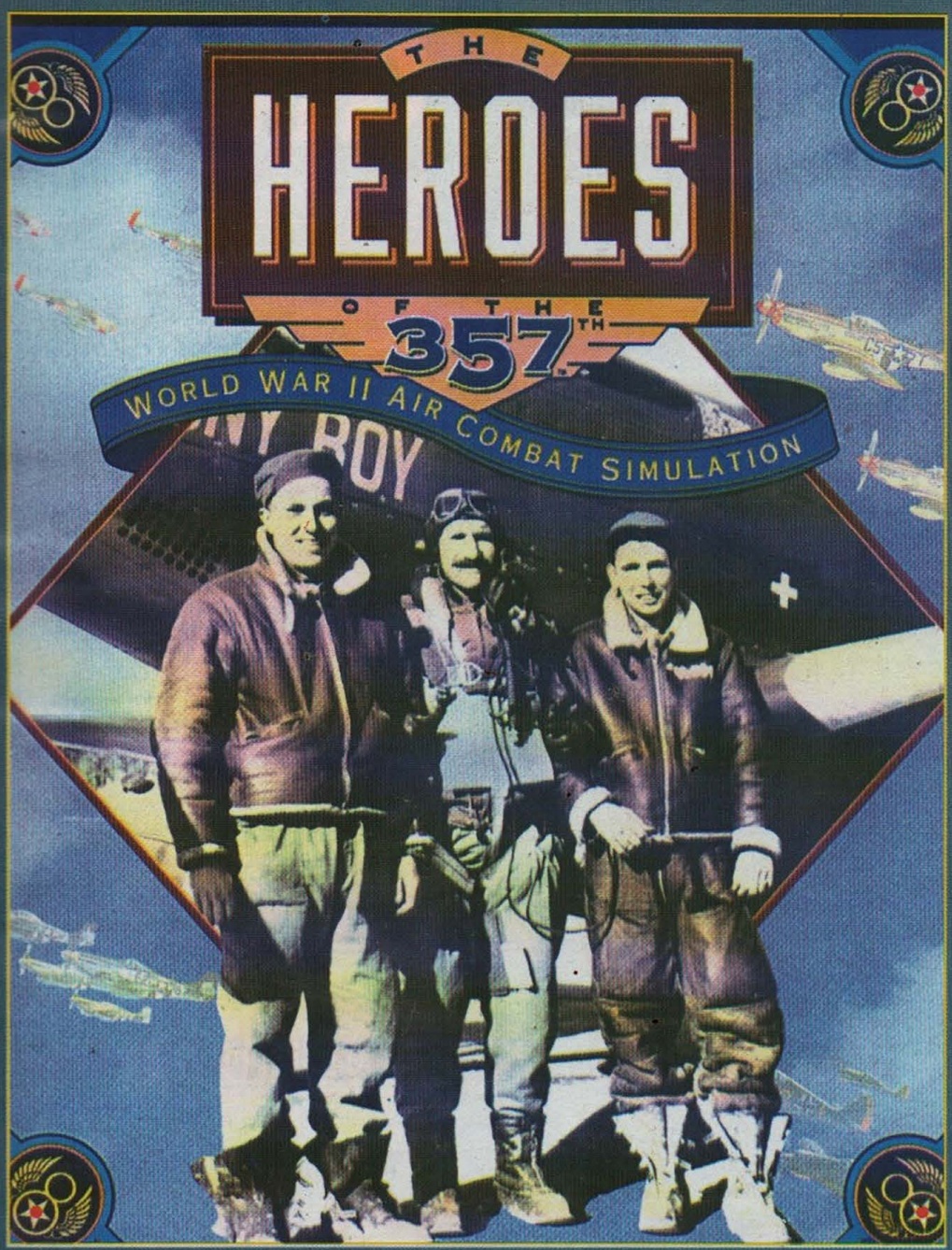
TINY TOON/ KONAMI

Tipo: plataformas
Nº de jogadores: 1
Nº de níveis: 6
Nº de continuações: infinitas, 5 e 3
Dificuldade: seleccionável
PVP: 15.400$00

GRÁFICOS	95%
SOM	90%
JOGABILIDADE	95%
TOTAL	93%

Um dos aspectos mais importantes deste Heroes of the 357th é o facto de se tratar de uma edição portuguesa do programa, da responsabilidade da Portidata.

OS HERÓIS



Quando deparamos com os preços demasiados elevados das versões importadas deste tipo de simulações, devemos encarar com agrado iniciativas como as da Portidata, que, para além disso, desafia a tradicional localização das empresas de importação de software (Lisboa/Porto) a partir da cidade algarvia de Portimão. Veja-se um exemplo da diferença de preços referida: um programa como o Falcon 3.0 dificilmente se comprará em Portugal por menos de dez contos; o seu preço nos Estados Unidos anda pelos 40 dólares, o que equivale a menos de sete contos. Se juntarmos a isto a diferença do nível de vida entre os dois países, veremos que estes preços prejudicam o desenvolvimento deste mercado e, inclusive, incentivam o aumento do número de cópias ilegais efectuadas com o todo o prejuízo que daí advém. Se a iniciativa da Portidata contribuir para modificar este estado das coisas, muito bem, está a Portidata e estamos todos de parabéns.

O problema é que a edição portuguesa, bem... resume-se à embalagem traduzida e à substituição da documentação original em inglês por um "manual" português da responsabilidade de Gamemaster. Confesso que fiquei mal impressionado com a qualidade do manual português: uma tradução descuidada em nove (!) páginas A3 fracamente estruturadas e com um arranjo gráfico medíocre. Temos que nos pôr de acordo, nisto de simuladores de vôo, o manual deve ser feito para "abrir o

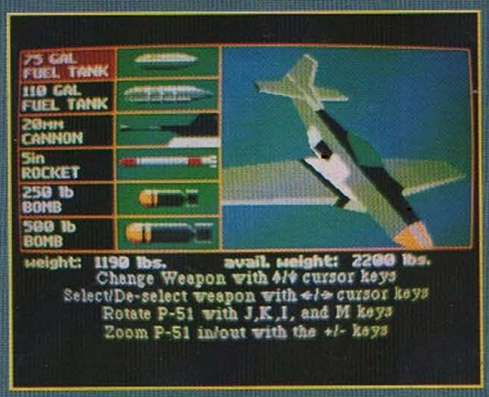
apetite" relativamente ao programa e não para o diminuir. Será este o preço a pagar pela edição portuguesa?

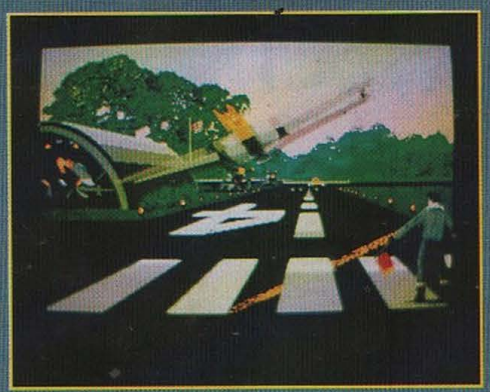
Os rapazes de Yoxford

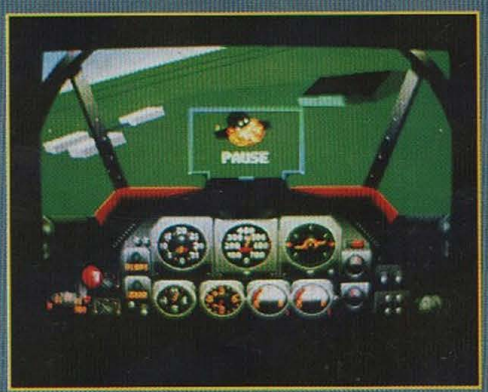
O Heroes of the 357th pretende recriar o ambiente vivido por uma das mais célebres unidades da força aérea dos Estados Unidos, durante os últimos 18 meses da 2ª guerra mundial. As missões apresentadas são baseadas na história real dos Yoxford Boys (alcunha dos jovens pilotos americanos, devido à localização do seu quartel general) e vão desde a escolta de formações de bombardeiros B-17 até missões de intercepção das terríveis bombas voadoras V-1. O aparelho simulado é o P-51 Mustang, provavelmente o melhor caça de motor de pistão a entrar no conflito pelo lado dos aliados.

A estrutura do programa é bastante singular: o briefing inicial (apresentação da missão), a selecção do armamento , a decolagem e o vôo até à zona de combate são radicalmente abreviados numa sequência de animações tipo filme que, embora interessante de seguir na primeira meia dúzia de missões, rapidamente se torna aborrecida. O resultado é que a sensação de realismo se perde um pouco, embora isto possa ser um bónus para os utilizadores que desejam acção imediata (bang, bang) sem se preocuparem muito com detalhes de navegação e planeamento estratégico da missão.

Assim que se ultrapassa esta interface de introdução e se entra verdadeiramente na







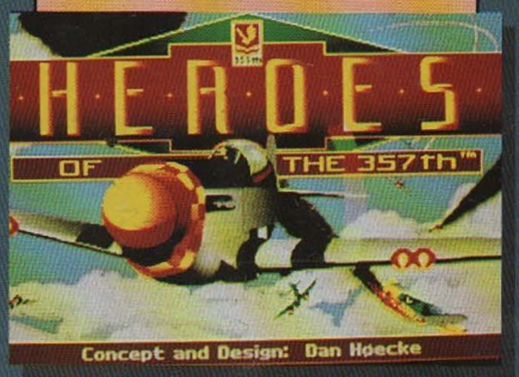
simulação de combate aéreo é possível fazer outro tipo de análise. A qualidade dos gráficos é francamente positiva com realce para as explosões e para os impactos das balas no solo e na água. Os efeito sonoros também são bastante bem conseguidos particularmente se se dispõe de uma placa de som do tipo SoundBlaster ou AdLib. O modelo de vôo, embora apresente algumas incorrecções que o tornam pouco verosímil, beneficia de uma agradável fluidez, consequência da velocidade de actualização da imagem, mesmo num computador 386sx a 16 Mhz.

SURPRESAS, SURPRESAS...

As piores surpresas que esta simulação tinha para me oferecer acabaram porém por se revelar na pior altura possível, isto é, bem no meio do combate. Após destruir uma barcaça em vôo rasante, o programa mudou automaticamente para a vista de replay, o que resultou inevitavelmente na confusão do piloto (quem sou eu? onde estou?) e queda. Embora a vista de repetição seja emocionante, apenas deve ser executada a pedido do piloto e não automaticamente. A outra má surpresa foi ter descoberto que embora se disponha de bastantes vistas externas do aparelho, existe apenas uma vista interna do cockpit na direcção do nariz do avião. Suponho que isto equivaleria ao piloto usar um daqueles colares de terapia cervical que obrigam a olhar sempre em frente. Sem poder olhar para a sua esquerda (nove horas), direita (três horas) e costas (seis horas), nenhum piloto pode acompanhar e prever as manobras do piloto adversário. Outro resultado desta deficiência é o facto de ser fácil perdermos o contacto com os B-17's que devemos escoltar, embora possamos utilizar o piloto automático para retomar a formação.

Alguns pormenores adicionais merecem uma breve referência. Os pilotos inimigos podem ser abatidos usando uma quantidade inesgotável de munição (não há meio nenhum

PC

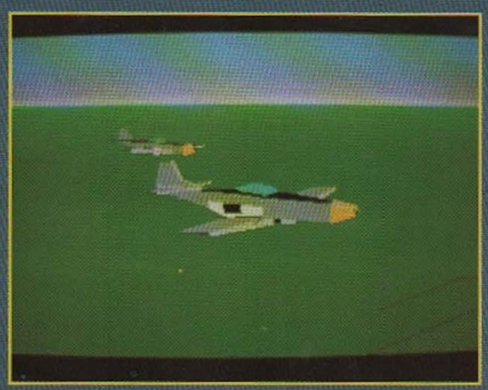


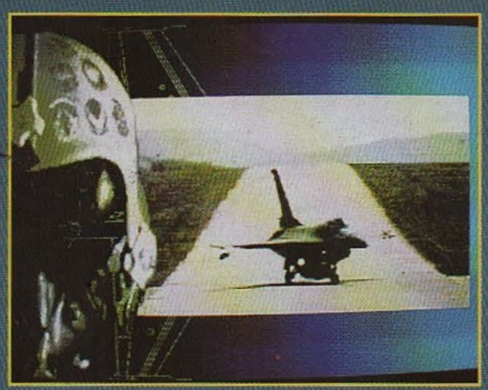
THE HEROES OF THE 357TH

DESIGN:
Dan Hoecke e Brian Hilchie
PUBLICADO POR:
Electronic Arts
DISTRIBUIDO POR:
Portidata
SUPORTA:
VGA, placas de som SoundBlaster ou AdLib, joystick e teclado

GRÁFICOS/SOM	7
DOCUMENTAÇÃO	2
REALISMO	6
ESTRUTURA	5
TOTAL	5

de sabermos de quantos tiros dispomos), explodir numa espectacular bola de fogo com um (!) único tiro, manobrar como jactos supersónicos colocando os artilheiros dos B-17 em estado de choque (pura e simplesmente não se defendem) e mergulhar invariavelmente sem dar hipótese de perseguição assim que dão por terminado o seu trabalho sujo. Se a estes aspectos juntarmos alguma insatisfação pela avaliação da missão (um austero "score" numérico), devemos concluir que uma simulação com uma poderosa manipulação gráfica merecia outro cuidado na estruturação e implementação do programa. Algo limitado para os "experts" das simulações este Heroes of the 357th pode, apesar disso, despertar muito entusiasmo para uma grande fatia de jogadores com menos paciência para um maior pormenor e mais vontade de sentir as emoções fortes do combate aéreo.





Atingido o fim da guerra o 357th tinha voado 318 missões de combate, 43 pilotos tinham atingido a categoria de ases do ar e 9 a de ases terra/ar, à custa das vidas de 144 companheiros de esquadrão. Um dos seus ases foi o famoso Chuck Yeager, cuja carreira posterior como piloto de ensaio é retratada no filme Os Eleitos.

ASSINA A TUA JOGOS VÍDEO

E GANHA 20 GAME BOYS

Esta tu não vais perder!

Se fores dos primeiros 20 leitores a fazer uma assinatura por 24 meses, asseguras imediatamente uma consola Game Boy, da Nintendo, com o jogo tetris.

Temos 20 consolas para quem andar depressa.

Faz contas à vida. Vê só o que poupas...

NOME _____

MORADA _____

LOCALIDADE _____ CP _____

TELEFONE _____ DATA DE NASCIMENTO _____

ASSINO A REVISTA **JOGOSVÍDEO** POR:

- ❑ 6 MESES..... 2.700$
- ❑ 12 MESES..... 4.950$ (1 GRÁTIS)
- ❑ 24 MESES.....10.800$

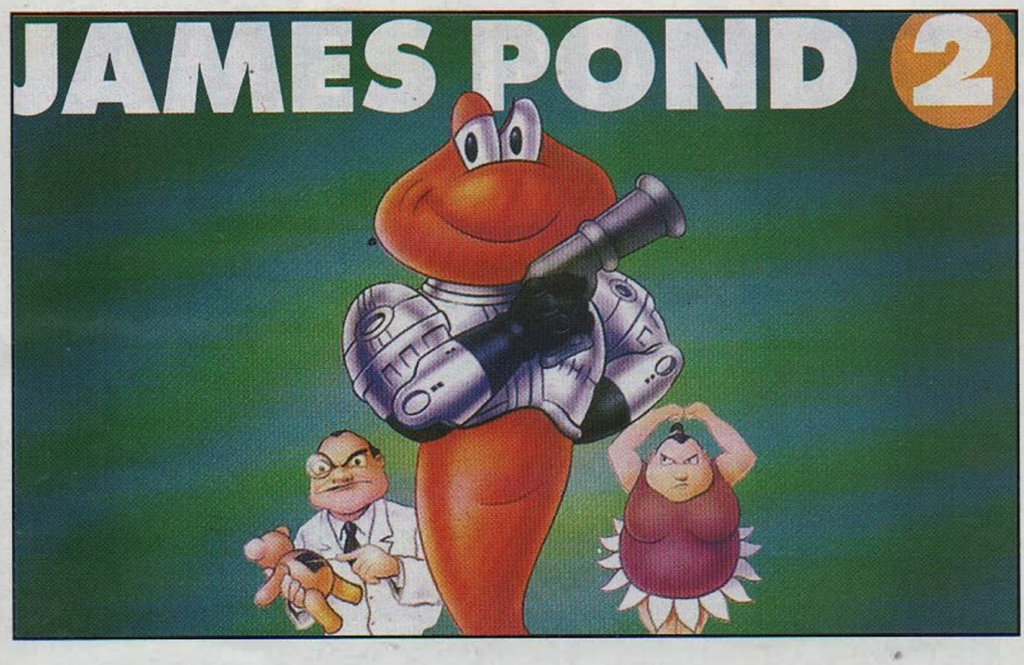
*JUNTO CHEQUE OU VALE POSTAL À ORDEM DE **MEGA PRESS LDA**.*
ASSINATURA DO ENCARREGADO DE EDUCAÇÃO

_____

Envia este cupão num sobrescrito para:

REVISTA JOGOSVÍDEO
ASSINATURAS
Rua Arquitecto Marques da Silva, 124
3º Dto. - 4100 PORTO

EM BUSCA DE PINGUINS



Dr. Maybe está de volta com mais um dos seus terríveis planos. Apoderou-se da fábrica central de brinquedos do Pólo Norte e sabotou vários brinquedos, disfarçando-os de pinguins. Mais uma vez, o agente secreto James Pond é chamado a intervir. Para enfrentar o seu terrível adversário, o nosso herói conta com o novo Robocod Expandosuit para o ajudar na perigosa missão.
O seu objectivo é infiltrar-se na fábrica de brinquedos para encontrar e desactivar os pinguins.

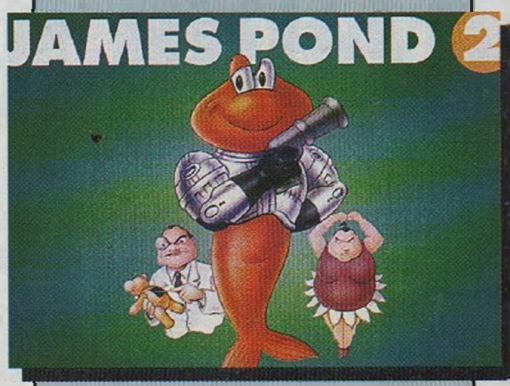
ESPECTACULAR

(SE FOSSE PARA A 1200)!!!

Este é um bom jogo de plataformas que nos prende ao joypad por horas a fio graças aos seus inúmeros níveis e bónus secretos.
Tecnicamente, o jogo está óptimo, muito colorido e enriquecido com sete músicas CD que lhe dão o ambiente correcto.
Como introdução, o CD ainda nos traz um desenho animado.
Apesar de tudo isto, o jogo ainda não atinge as capacidades máximas do CD 32, o que é compreensível porque é convertido a partir da versão Amiga 1200.

Fernando Paulo

AMIGA CD32



JAMES POND 2/ ROBOCOD

Tipo: plataformas
Nº de jogadores: 1
Dificuldade: crescente
Nº de continuações: 2
Níveis: 9 missões com várias fases + níveis secretos
PVP: 8.000$00

GRÁFICOS	88%
SOM	87%
JOGABILIDADE	90%
TOTAL	88%

O COMEÇO DE UMA ERA

A Amiga CD32 é a primeira consola de 32-Bit do mercado. Ela surge com um design muito semelhante ao da Mega Drive e um joypad parecido com o da Super Nintendo.
Além deste joypad, podemos ainda ligar um joystick tipo Sega num dos dois conectores que tem do lado esquerdo, junto de um outro que serve para ligar luva de jogos de realidade virtual, teclado, outro CD32, etc. Atrás, deparamos com saídas de vídeo composto, S-VHS, audio e Radio Frequência (para ligar a qualquer televisor). Temos ainda o habitual controle de volume dos headphones e o botão de reset.
Para lá destas habituais ligações para uma consola, temos ainda a oportunidade de a transformar num micro-computador Amiga, adicionando-lhe um drive de diskettes e um disco rígido (e o indispensável teclado). Temos também a expansão de Full Motion Video que nos permite lermos Video CD com um pouco mais de uma hora de video e som a acompanhar num disco do tamanho de um CD-Audio.

A juntar aos seus próprios jogos, a CD 32 ainda lê os de CDTV, as fotografias dos Photo-CDs da Kodak, as músicas dos CD-Audio e CD+G com os respectivos gráficos.
No interior da máquina temos, além do seu processador 32-Bit, co-processadores gráficos e sonoros que nos trazem os 16 milhões de cores da CD32 e os quatro canais stereo a juntar ao maravilhoso som de CD.
Como se pode concluir, estamos perante uma consola que, com o apoio certo, se pode tornar a melhor máquina de jogos do mercado, graças aos gráficos superiores, ao som e à velocidade. Tem ainda a vantagem de partilhar um mercado com o Commodore Amiga, o que traz vantagens para ambos.
Basta que não seja ignorada como o CDTV, que falhou redondamente por falta de apoio e software — algo que se espera não venha a acontecer com a CD32 que tem já vários jogos de qualidade para sair até ao Natal.)

FICHA TÉCNICA

Dimensões:
21,2 cm larg. x 31,1cm cump. x 8,1 cm alt.

Peso:
1,44 kg. o consola + 1,53 kg a fonte de alimentação

Processador:
68EC020 Motorola a 14Mhz

Ram:
2 Mb de 32-Bit

Rom:
1 Mb que contem o sistema de utilização multitask Amigo Dos 3.1

Vídeo:
processador AGA + 2 processadores aceleradores

Nº de cores:
256.000 cores a partir de uma paleta de 16 milhões de cores

Nº de sprites:
8 sprites 64-Bit hardware

Resolução máxima:
800 X 600

Nº de canais audio:
4 canais stereo + conversor digital/analógico 8-Bit

Som de CD audio:
16-Bit, 44 Khz

Leitor de CD:
rápido de 300 Kb/s

Formatos CD que suporta:
Amigo CD32, CDTV, Photo-CD, CD-Audio, Video-CD, CD+G, Karaoke

Saidas de vídeo:
1 S-VHS, 1 saída de vídeo composto (PAL), uma saída de antena (RF)

PVP:
79.900$00 (inclui os jogos Diggers e Oscar)

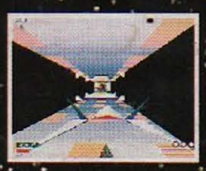
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

STARWING™

SUPER FX

O SUPER JOGO EM 3-D QUE VAI PÔR OS OUTROS JOGOS A VER ESTRELAS.

Há quem diga que os jogos espaciais são todos iguais. Mas, como este nunca ninguém viu igual. Starwing™ é o primeiro jogo a utilizar a tecnologia do Chip SUPER FX. Um chip que dá mais velocidade e realismo ao jogo, com os seus espectaculares efeitos em 3 dimensões e efeitos sonoros do outro mundo. Chega a ser tão real que vais perder-te de medo dos misseis que vão direitinhos a ti.



No papel do comandante Fox McCloud, tens o futuro de um sistema solar nas tuas mãos. Juntamente com os teus companheiros Slippy Toad, Peppy Hare e Falco Lombardi vais pôr todos os inimigos que te aparecerem pela frente a ver estrelas. Descobre a nova dimensão de jogos de vídeo.

Starwing™. Só para o Super Nintendo™.

Nintendo®

Distribuidor exclusivo:
CHAVES, FEIST & Cª, LDA.